

¡EXTRA!
Guía completa de
SILENT HILL
¡GANA! TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS: 20 juegos Sled Storm
5 figuras y 10 camisetas Soul Reaver
10 juegos RC Stunt Copter
Nº 29 500 ptas./3,01 €
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
SLED STORM
¡Llueven trineos!
JUEGO DEL MES
Wip3out
Carreras del próximo milenio
MC
8 414090 122771
00029

Acaba con el legado de Zeng. Sólo TÚ puedes hacerlo.

FIGHTING FORCE 2™









TOTALMENTE
EN CASTELLANO



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

31 Octubre 1999 N.º 29

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!


Directora:
Ana Cris Gilaberte


Técnico:
Arnau Marín


Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet, José Luis Coto

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Jefa de Publicidad Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España;
5.761 ptas. Europa y 8.360 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

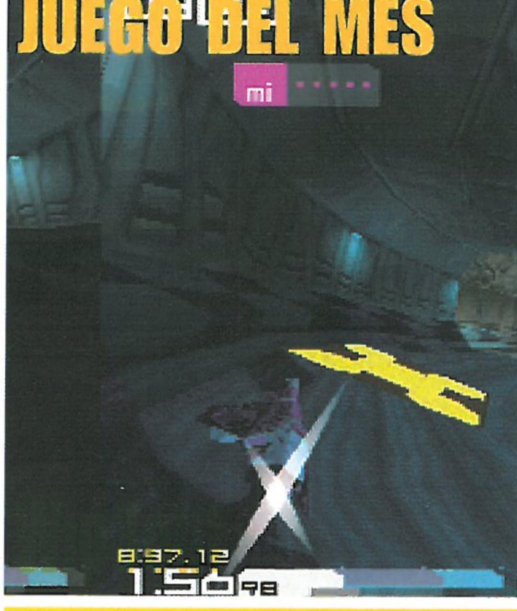
Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor
(en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

JUEGO DEL MES



Tony Hawk's Skateboarding



Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.



Tekken 3 Platinum

Chessmaster II



Medievil Platinum



Juego del mes

Superar lo insuperable

Wip3out



Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Cable de enlace**

Los años no pasan en balde. Mientras juegos como Tomb Raider y Crash Bandicoot salen a entrega por año, Psygnosis ha preferido tomarse su tiempo y madurar la tercera entrega de la saga Wipeout. ¿El resultado? ¡Alucinante!

Hará unos cuatro años apareció un extraño juego de carreras que echaba por los suelos todo lo que habíamos visto hasta la fecha. Su combinación de velocidad extrema, vehículos «hi-tech» armados hasta los dientes, y sus escenarios y músicas futuristas causaron verdadero furor en el mundo del entretenimiento consolero.

No había pasado ni un año y sus creadores decidieron obsequiarnos con la segunda entrega de dicho prodigio. Bajo el nombre de *Wipeout 2097* se acumulaban un compendio de perfecciones gráficas, sonoras y de desarrollo que hicieron de la primera parte un juego trasnochado. El control del vehículo era más intuitivo que en la primera versión, las armas dejaron de ser únicamente un elemento de distracción para convertirse en una devastadora posibilidad de eliminar contrincantes. El aspecto visual también pasó por el pincel de sus creadores, quienes dotaron al juego de un espectacular diseño, tanto de los vehículos como de los circuitos, que hacían del producto un goce para la vista. Las músicas avanzadas de The Prodigy, Chemical Brothers y compañía, hicieron el resto.

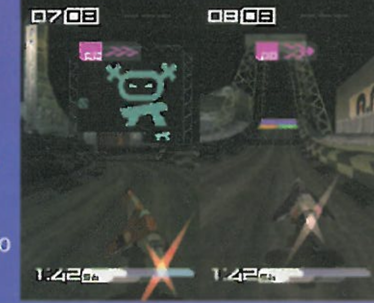
Mejorar la primera parte fue toda una proeza, pero superar a su secuela parecía algo casi imposible pero, desde *PlayStation Power*, no nos queda más que reconocer que los chicos de Psygnosis han logrado el increíble prodigio.Pero ¿cómo han conseguido tamaña proeza?

Estética del próximo milenio

La presentación muestra las conocidas naves flotantes en el momento en que realizan una competición a la inversa. Sus pie-

Wipeout x4

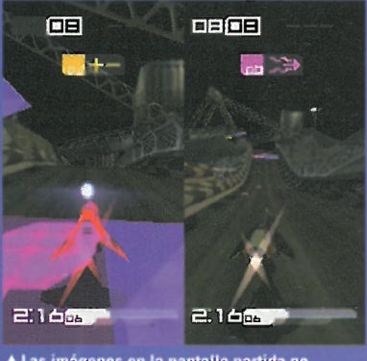
● La mejor sorpresa que nos podía deparar una nueva entrega de *Wipeout* es la opción para dos jugadores en pantalla partida. Se trata de la mejor versión de pantalla dividida para PlayStation de todos los tiempos. La intensidad del juego se ve potenciada en todos sus aspectos. Las persecuciones, los ataques con un arsenal imponente y los adelantamientos a los colegas ganan muchísimos enteros en esta opción. Lo mismo sucede con la posibilidad de jugar cuatro personas gracias al cable de enlace. Por cierto, las pantallas se dividen vertical y horizontalmente. No hay nada mejor para pasar el rato que escoger el modo Campeonato, jugar con un colega y enfrentarte a él sin compasión.



▲ ¡Por fin pantalla partida en un juego *Wipeout*!



▲ Si unes dos PlayStation y dos pantallas partidas la diversión se multiplica por cuatro.



▲ Las imágenes en la pantalla partida no pierden ni un ápice de su calidad.

Menudo arsenal

● La potencia de ataque va aumentando en cada entrega del juego. La inclusión de siete nuevas armas es una buena muestra de ello. Nos ha encantado la barrera de energía que evita que los enemigos puedan avanzar. También es digno de mención el potenciador de velocidad, que se activa pulsando el botón R1, y que lanza la nave a velocidades de vértigo, pero que agotará tus energías al máximo.
Otro aspecto que ha cambiado en el armamento es el que hace referencia a los iconos, que sirven para recogerlo. Hay dos tipos: unos que sirven para el ataque y otros, para la defensa. Esta vez dependerá de ti la elección de uno u otro y no de la Inteligencia Artificial de la máquina.

► Algunas armas, como ésta, sirven para amortiguar golpes.

▼Este pájaro no escapará a tu arma localizadora.





▲ *Super Ghouls'n Ghosts* es una de las maravillas de este *revival* nostálgico.



▲ Aquí se percibe la barrera de energía.

zas se van uniendo mientras circulan marcha atrás, acompañadas por una música de sonoridad electrizante. Aparecerán ante ti unos símbolos de extraña modernidad y de frío diseño. Son los nombres de los creadores del juego y de la música.

Este frío, pero increíble, diseño de la presentación se repite en todos los menús, y, con una rápida mirada, te percatarás que las cosas han cambiado y el futuro ha llegado a PlayStation.

El diseño de los gráficos adicionales ha corrido a cargo de The Designers Republic. Su trabajo es excepcional y con tan sólo un vistazo te darás cuenta que los chicos de Psygnosis han buscado la perfección y no han dejado ni un cabo suelto.

Más posibilidades que nunca

Otro de los puntos fuertes de este título es el número de opciones del juego. Para empezar, te pedirán que elijas entre un jugador o dos. En ninguna de las anteriores entregas se contemplaba esta posibilidad, a no ser que conectases dos consolas mediante el cable de



▲ Una de las novedades la encontrarás en la perspectiva desde dentro de la cabina.

Juego del mes

Wip3out



enlace, opción que también es posible en esta versión, hecho que multiplica por cuatro el apartado multijugador. A partir de aquí, debes escoger el tipo de competición en la que deseas transitar. En todas ellas, podrás participar de modo individual, pero sólo en algunas podrás escoger el modo para dos jugadores.

Carrera única es la típica opción para aquél que únicamente tiene unos minutos y quiere medir sus fuerzas. Te permitirá el uso de la pantalla partida para dos jugadores. Como su nombre indica, la opción Contrarreloj es una competición contra el crono en la que sólo podrá participar un jugador.

Una de las novedades que ofrece este título nos llega bajo el nombre de Desafío. Deberás elegir el tipo de competición, carrera, tiempo o arma. Es para un jugador. Más novedades. En Eliminador, deberás aniquilar un número determinado de vehículos enemigos. Es para dos jugadores. Por último, dispones del modo Torneo, que te obligará a clasificarte para pasar a las siguientes ligas. Se trata de la opción más difícil e intensa y pondrá a prueba a los más expertos jugones. Este modo es para dos jugadores.

Como puedes ver, el catálogo de posibilidades en *Wip3out* es de lo más extenso, pero lo más alucinante es competir contra un colega en la fenomenal pantalla partida para dos jugadores. ¡Un lujazo!



▲ Algunas pantallas de vídeo muestran las imágenes repetidas.

De lleno en la carrera

El juego te permite escoger entre un total de ocho circuitos y ocho vehículos. No dispondrás de todos ellos desde el principio —partes con cuatro circuitos y el mismo número de vehículos—, con lo que deberás superar las diferentes competiciones para acceder a todo el surtido restante.

El armamento también ha aumentado en esta versión tanto en número como en potencia. Se han mantenido algunas armas de la entrega anterior, se han potenciado otras y se han incluido siete artefactos más. Éstos no son más que algunos de los alicientes que encontrás una vez haya empezado la carrera. Y ¿qué se ha logrado en este aspecto?

En primer lugar, es digno de mención el excelente trabajo conseguido en la conducción de las naves. Se

Otra perspectiva

● En *Wip3out* se han incluido las repeticiones. No se trata de ninguna maravilla al estilo *GT* pero te permite seguir tus movimientos. Esta sencilla repetición se asemeja a la de *Ridge Racer*, donde la máquina elige los mejores momentos y tú eres un simple observador.



▲ Disfruta de tus mejores momentos.



▲ Los espacios abiertos son maravillosos. ▲ El puente de San Francisco, versión Psygnosis.

▲ La decimosegunda posición no es demasiado halagüeña.



▲ Algunos saltos son francamente espectaculares.



▲ Más vídeo en pantalla.



▲ En algunas fases es difícil localizar los boxes. De todos modos, no ceses en el intento.

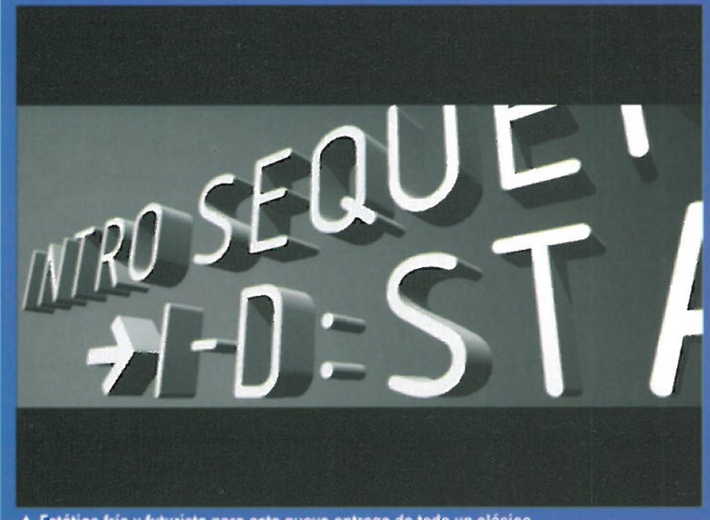


▲ Más subjetivismo.

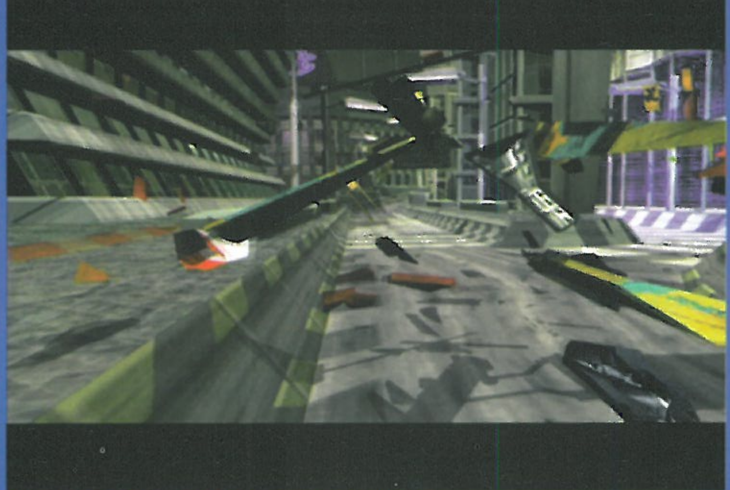


Cuestión de estética

● The Designers Republic ha sido la compañía encargada de crear los gráficos adicionales para menús y demás. Su trabajo, a la vista está, que ha resultado excelente. Te introduce a la perfección en el tipo de juego que implica *Wip3out*: estética fría y futurista, digna del nuevo milenio. Además el juego está en castellano. ¿Qué más quieres? ¿Que te lo traigan a casa? Marchando...




▲ Estética fría y futurista para esta nueva entrega de todo un clásico.



▲ Destrucción a la inversa en la presentación de *Wip3out*.

trata de la versión *Wipeout* más manejable y accesible. La curva de dificultad está excelentemente trazada y, aunque al principio, no te costará hacerte con la nave, ir superando las diferentes ligas lleva su tiempo.

La utilización del mando analógico ha potenciado este factor, permitiendo realizar desplazamientos más fluidos y sutiles. No es sólo cuestión del Pad. El excelente movimiento de las naves, el control que tienes de los diferentes propulsores y de las armas nos invita a proclamar que estamos ante una de las mejores experiencias, en lo referente a la conducción, para PlayStation.

Pero no te relajes. Si crees que va a ser un juego de coser y cantar, estás muy equivocado. La Inteligencia Artificial con la que se ha dotado a los enemigos sería similar a la obtenida de un clon de la mente de Kasparov. Las naves enemigas buscarán siempre la mejor opción para adelantarte, ya sea por el exterior, por el interior, usando algún proyectil o, en algunos casos, incluso pasando por encima de tu cabeza. Esta dificultad la empezarás a notar en la cuarta carrera del campeonato. ¡Prepárate!

Mejor que el eclipse

Los gráficos en *Wip3out* son una verdadera maravilla. Se han creado espacios abiertos llenos de detalles y de colores matizados. Se ha conseguido dotar a ciertas pantallas de un aspecto lúgubre y gótico que parece sacado de la mente de Tim Burton. Y todo ello en gráficos de alta resolución.

Y ¿qué decir de los efectos de luz? Este título de Psygnosis está repleto de ellos. No sólo en las explosiones o en los diferentes misiles podrás percatarte del excelente trabajo que han hecho sus creadores. También las luces estáticas —las que iluminan la carrera— son una verdadera maravilla. Es posible que algunas veces te pierdas en los túneles pero, para eso está la luz.

Si a su excelente aspecto gráfico le añadimos una banda sonora espectacular, comprobarás que el juego no tiene desperdicio.

Se ha encargado las músicas al DJ Sasha, que ha seguido la línea establecida por sus antecesores: música electrónica avanzada, pero además ha logrado dar un toque de conjunto al producto. Vamos, como si se tratase de una banda sonora de John Williams, pero con sintetizadores y ordenador.

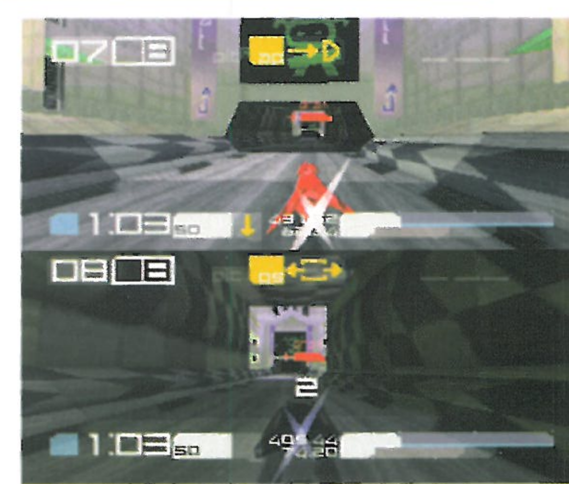
En fin, que *Wip3out* nos ha encantado. Psygnosis ha cuidado hasta el más mínimo detalle. Es más rápido que el anterior, más jugable, tiene más opciones, cuenta con unos gráficos alucinantes y una banda sonora ejemplar. Parece que *Wip3out* va de la mano de los avances en PlayStation... PSP



Estás ante la mejor entrega de la saga, lo que significa muchísimo. Psygnosis ha hecho un trabajo redondo e intenso, que roza la perfección. Las sensaciones que vivirás con un colega en la opción para dos jugadores son increíbles. No te lo pierdas bajo ningún concepto.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Dos jugadores en pantalla partida	➖ En algunos túneles la visibilidad es un poco confusa
➕ Los gráficos son alucinantes	➖ A partir de la cuarta carrera la cosa se pone difícil
➕ Se conduce a las mil maravillas	
➕ Nuevas opciones de juego	
➕ La música suena fenomenal	

Puntuación 95%



▲ Otra perspectiva en la pantalla partida.



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

PRIMER CONTACTO
Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Especial ECTS

Sin novedad en el frente

A pesar de tratarse de una feria descafeinada, caracterizada por la escasez de novedades para PlayStation, Sony supo mantener su reinado y desafió con aplomo la provocadora presencia de Dreamcast



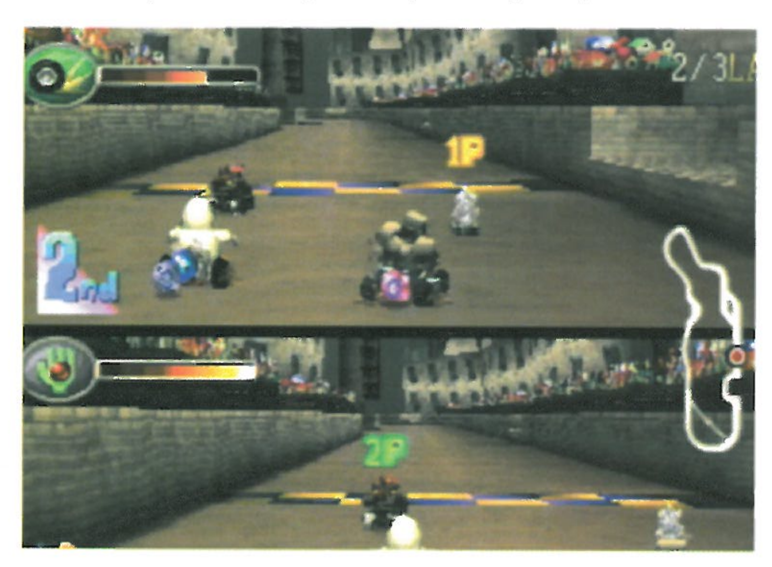


Ah, Olympia! Ya estamos aquí, de nuevo. ¡Vaya, no pareces muy animada! ¿Qué sucede? ¿No hay novedades en el ECTS (Electronic Computer Trade Show)? ¡Imposible! Bueno, quizá sea cierto...

Sony: todo el poder en tus manos

El stand de Sony era uno de los más impresionantes del London Olympia. La entrada se efectuaba por un pasillo estrecho de ambientación futurista decorado con toda una serie de pequeños monitores de televisión que mostraban la nueva campaña de márketing Europea de PlayStation para toda Europa. (Ver recuadro Mental Wealth).

Ya en el interior del gigantesco stand, un gran número de consolas mostraban los últimos lanzamientos de la compañía. Entre ellos *Wip3out*, el nuevo título de carreras futuristas de Psygnosis; el espectacular *Gran Turismo 2*, que con más de 500 modelos de coches diferentes y 33 fabricantes ya confirmados será el sueño de todo aficionado a las carreras; y *Formula 1 '99*, ¡realmente espectacular! También tuvimos ocasión de echar unas partidas con el aclamado *Esto es Fútbol*, ¡vaya golazo!, y los esperados *Final Fantasy VIII*, el nuevo título de la serie de rol más popular de PlayStation, *G-Police: Weapons of Justice*, con el que regresan los polis mejor armados de PlayStation, y *Colony Wars: Red Sun*, un nuevo título de aventuras, futurista.



Por supuesto también estaban *Crash Team Racing* y *Umm Jammer Lammy*. *Crash Team Racing* (*CTR*) es un título de carreras de karts, en el que Crash debe acabar con los planes de un nuevo enemigo, Nitrous Oxide, que se dispone a acelerar el mundo. Para este nuevo título de carreras, los chicos de Naughty Dog han creado un motor de juego que elimina el efecto de «aparición súbita» del que padecen la mayoría de títulos de carreras, y que combinado con los espectaculares gráficos conforman un título estupendo. Su jugabilidad es también envidiable, pueden competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, sin repercutir en la velocidad del juego o los gráficos. Además, podrás competir con los personajes de los anteriores títulos de la serie, recoger *power up* tales como aceleradores turbo o misiles teledirigidos. ¿No es estupendo? Una despedida digna de Crash, pues como han anunciado sus creadores será la última aparición del marsupial en la gris de Sony. Otro título que llamó nuestra atención fue *Chocobo Racing* de Squaresoft, los creadores de *Final Fantasy*. Se trata de un juego de carreras protagonizado por Chocobo (si eres un fan de la serie *Final Fantasy* seguro que conoces a estas singulares criaturas místicas en forma de pajarillo que intentan ayudarte en el juego). *Chocobo Racing* te permite escoger entre ocho personajes diferentes, incluyendo a Chocobo, Mog y Cid de *FFVII*. Hay también algunos artistas invitados escondidos en el juego, ¡pero no temas, no vamos a revelártelos! Cada conductor tiene sus propias habilidades y vehículo, todos ellos diferentes (hay coches, alfombras voladoras, nubes...). Mientras conduces podrás lanzar conjuros contra otros jugadores y recoger los *power up* que encontrarás por el camino.

Los más pequeños también podrán disfrutar de un montón de juegos este próximo año: *Tarzan*, *Mulan*, *Spyro 2: Gateway to Glimmer* y *Barbie: Race and Ride*...

Todos estos juegos están previstos para su lanzamiento antes de Navidades a excepción de *Colony Wars: Red Sun* que saldrá a la venta en primavera.

Sony, animó la fiesta con algún que otro anuncio, como el de *Medievil 2*. La compañía afirmó que en sus estudios

FIFA 2000

● Un *FIFA* nuevo para Navidad. ¡Vaya sorpresa! Siempre ha sido el número uno, y esta vez volverá a auparse a lo más alto de las listas.

Everybody's Golf 2

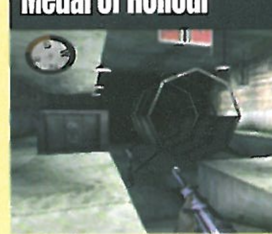


● Si la primera vez no lo compraste, en esta ocasión no hay excusas que valgan. Ten en cuenta que es el mejor simulador de golf para PlayStation.

ISS Evolution

● Al igual que *Everybody's Golf*, este título siempre ha ocupado un lugar privilegiado en nuestros corazones. Y la nueva entrega parece aún mucho mejor.

Medal of Honour

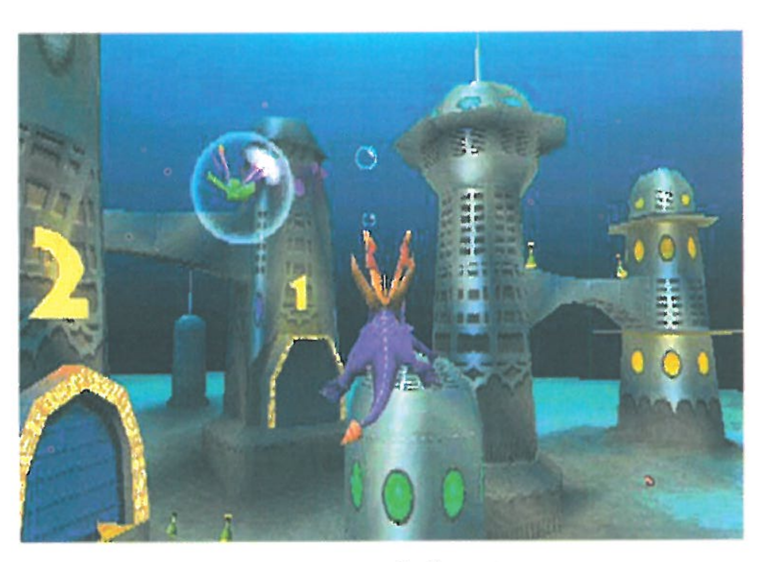


● Las primeras imágenes del juego que iba a basarse en la peli *Salvar al soldado Ryan*. Estamos más que preparados para todo tipo de acción bélica.

Esto es Fútbol



● ¿El mejor juego de fútbol del año? Desde luego, va a ponérselo difícil a *ISS Evolution*, de eso no hay duda.



de desarrollo en Cambridge se está trabajando en una secuela de *Medievil* para PlayStation. *Medievil II* estará listo para su lanzamiento en primavera del año que viene. Según Sony, el juego contará con un montón de nuevos enemigos y niveles, y un mayor número de puzzles e interacción con los personajes que el original.

También se mejorará el sistema de armas, ahora podrás acceder a dos armas simultáneamente. Todavía no hay imágenes sobre el juego, pero lo poco que vimos en el ECTS pintaba muy, muy bien.

Tampoco podía faltar alguna referencia a PlayStation 2. Vimos un par de demos mostrando la tecnología de la dos, nada nuevo, pero poco es mejor que nada... (Ver recuadro *La Heredera*)

Codemasters: avanzando posiciones

Éste era uno de los stands más concurridos de la feria, y no sin razón. Nada más llegar nos agarraron por el pescuezo, y discretamente nos llevaron hasta un monitor y una consola que anunciaban grandes sorpresas... Y en efecto. Lo que se mostraba a puerta cerrada era, nada más y nada menos, que *Colin McRae Rally 2*. El primero se ganó el respeto de todos los aficionados a los títulos de carreras y éste promete ser mucho mejor. Lo primero que se aprecia al tomar los mandos es que los escenarios son mucho mejores, con mayor definición, y sin el molesto efecto de «aparición súbita». Ahora, no se pixelan, y transmiten una sensación real de



Premios ECTS

- Editor de consola del año: Sony
- Mejor consola del año: PlayStation
- Mejor juego del evento: ISS Pro Evolution (Konami)
- Mejor juego de PlayStation de la feria: ISS Pro Evolution (Konami)



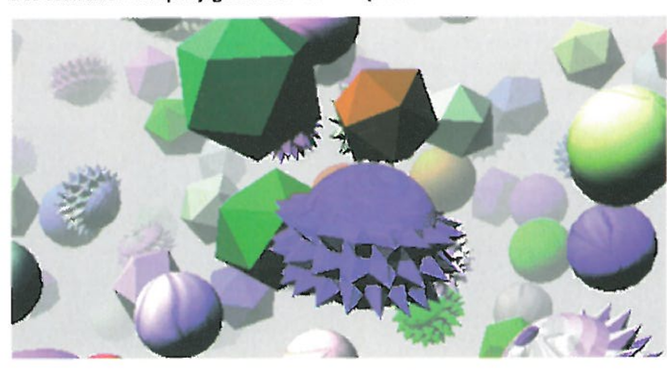
Chris Deering, el presidente de Sony Europa, recogió los galardones.

La Heredera

Sony Computer Entertainment ha anunciado que revelará detalles concretos sobre «PlayStation 2» el día 13 de septiembre, cuatro días antes del Tokyo Game Show, en una conferencia a puerta cerrada para terceras compañías, inversores y miembros de otras áreas específicas, como prensa.

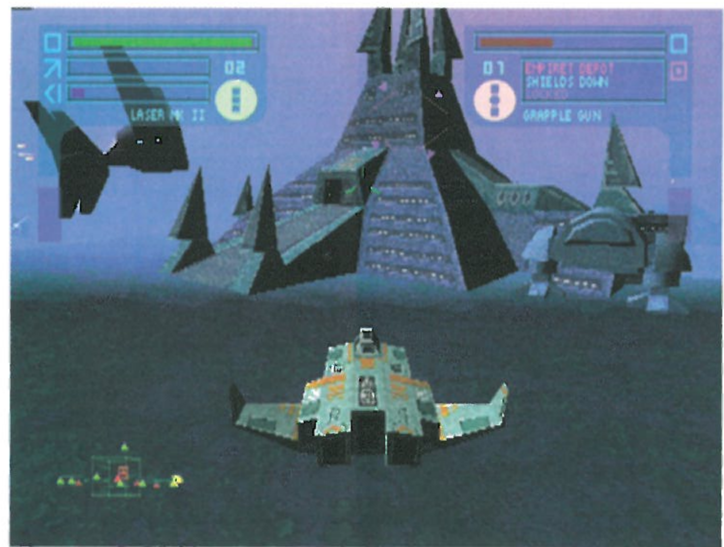
En la conferencia se desvelará el diseño de la consola, el precio, los planes de lanzamiento y un avance del software desarrollado para ella. Intervendrán en el acto el Presidente de Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, y el Vicepresidente Ejecutivo de la compañía, Akira Sato. Seguramente mientras tu leas estas páginas nosotros estaremos en Japón jugando con «la dos», je, je, je. En el próximo número te desvelaremos toda la información...

De momento, te contamos lo que vimos sobre «La Sucesora» en el ECTS. Una parte del enorme stand de Sony estaba dedicado a «PlayStation 2». Consciente de que muchos fans estarían ansiosos por ver alguna novedad relativa a su nuevo sistema, Sony habilitó una habitación donde los curiosos podían echar una ojeada a un nuevo CD promocional, por desgracia casi todo lo que se mostró ya se había enseñado antes. Había, sin embargo, algunos fragmentos nuevos de algunas demos, como la archiconocida de *Tekken* para «PlayStation 2». Y una demo muy inicial del *Tekken* que se está desarrollando actualmente. ¡Muy espectacular!



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation



distancia, y es que la resolución de la pantalla es el doble que la del primer juego. Los coches también son espectaculares, cada uno compuesto por 900 polígonos (los del primer juego sólo tenían 400).

El escenario que más nos gustó fue uno ambientado en Suecia, con la pista llena de nieve... ¡Era tan bonito... que nos la pegamos todo el rato! Pero si uno logra concentrarse en el coche en lugar de andar despistado observando el paisaje se da cuenta de que el manejo del coche es muy realista, resbala como lo haría un coche real, y hay que recurrir a trucos de experto en *rallies* para no salirse de la pista. La conducción es en tiempo real, lo que significa que a medida que conduces el cielo se oscurece y la visibilidad es cada vez menor. También entran en juego las condiciones atmosféricas, con nubes, lluvia, tormentas...

Todo esto combinado con un buen manejo del coche conforma un título muy prometedor. Aunque debemos ser cautos porque la beta con la que jugamos estaba en una fase muy inicial de desarrollo (20%). El próximo verano puede que tengas entre manos algo muy especial.

También jugamos con algunos de los lanzamientos que Codemasters tiene previstos para finales de este año: *Micro Machines 4*. ¿Quién no ha disfrutado con *MicroMachines*? Pues ahora regresa con un montón de nuevas opciones. En esta ocasión los conductores dejan sus vehículos debajo de la cama y realizan toda la competición a pie. El juego cuenta con 32 pistas. Y los jugadores pueden elegir entre ocho corredores distintos (además de los cuatro secretos). Los gráficos en 3-D son soberbios, la acción es muy rápida y tiene lugar en un montón de escenarios diferentes (la habitación, el invernadero...), hay un montón de *power up* y diversas opciones de carreras: Contrarreloj, Knockout y Challenge que permite competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.

Music 2000: llega a Europa desde Oriente la moda de los simuladores de música. Con *Music 2000* podrás componer un sinfín de canciones. Cada botón del Pad corresponde a un sonido diferente. Puedes mezclar varios sonidos, además de los ritmos predefinidos que ya tiene el juego. Es muy sencillo de controlar y con un poco de práctica podrás ser todo un disc-jockey. Nosotros ya hemos recibido ofertas de una discográfica... Ja, ja, ja.

Prince Naseem Boxing. Knockout Kings 2000 ya tiene rival. Este título de boxeo presenta varios modos de juego, boxeadores con diferentes características de peso (aunque el único personaje real es Naseem), y los combates funcionan con barras de energía.

LFA Manager un título de fútbol que se lanzará las próximas Navidades, totalmente traducido y adaptado a la Liga Española de Fútbol con un disco de actualizaciones. La compañía también hizo una presentación en la que habló sobre el futuro de la serie *TOCA*. Hasta el momento, ha vendido 2,5 millones de videojuegos. La famosa serie de carreras incluirá algunos de los circuitos de carreras más conocidos y emocionantes del mundo. Asimismo, el número de circuitos que se introducirán en esta secuela doblará al de los anteriores títulos de la serie. Entre los circuitos confirmados de momento se encuentran: Laguna Seca (EE.UU.), Hokenheim (Alemania), Watkins Glen (EE.UU.), Suzuka (Japón) y Monza (Italia). El equipo de desarrollo ha anunciado un nuevo motor para el juego que, han asegurado, proporcionará un mejor manejo de los coches y choques más realistas. Tendrás la oportunidad de conducir 30 vehículos reales, y se incluyen fabricantes como Peugeot, Toyota, Renault, Volvo y Nissan. Codemasters ha asegurado que gracias a su nuevo sistema de daños, basado en la deformación dinámica de los polígonos, las colisiones serán más realistas que nunca.





Rockstar Games

Tuvimos ocasión de ver la primera secuela del aclamado *GTA*: *GTA 2*. Sus mejoras más notables son: una Inteligencia Artificial de las autoridades mejorada, que cuentan ahora con cinco niveles de respuesta en lugar de tener sólo uno. Esto significa que si consigues escapar de la policía, un escuadrón vendrá tras de ti para capturarte. Si éstos no consiguen detenerte llamarán al FBI que aparecerá con metralletas y si ellos tampoco consiguen pararte los pies, aparecerá el ejército para completar la escena con tanques. Y, sí, puedes robar uno y destrozar la ciudad.

El juego incluye más de 30 vehículos, y puedes probarlos absolutamente todos. Si conduces un taxi puedes llevar pasajeros, que te pagarán por el viaje, por ejemplo.

En *GTA 2* puedes aliarte a una de las siete bandas rivales, una decisión que afectará las misiones que debes resolver. Las bandas son los Redneck, los Científicos, la Corporación Zaibatsu, la Mafia Rusa, los Yakuza, los Hari Krishna y los Crazies, que han escapado de un manicomio. A medida que te ganes el respeto de tu banda, conseguirás más misiones y las bandas rivales intentarán eliminarte.

Además, puedes vender los coches robados para conseguir *power up*.

El armamento es también muy variado, encontrarás uzis silenciosos, pistolas, lanzallamas...

Prince of Persia 3D. Aunque sólo estaba expuesta la versión para PC, tuvimos ocasión de echarle una ojeada (en una sesión a puerta cerrada) a la versión para PlayStation. Es inevitable comparar este juego con *Tomb Raider*. Se trata de una aventura en tercera persona. Los escenarios son magníficos y tienen una aire mágico y misterioso. Esta versión para PlayStation no será sólo una conversión de la versión para PC, contará con nuevos niveles, y se concentrará más en el combate y menos en la exploración, a diferencia de *Prince of Persia 3D* para PC. La conversión está siendo realizada por Avalanche, una compañía americana que ha desarrollado previamente *NFL Blitz*. Se rumorea que una versión del *Prince of Persia* original estará oculta en el juego como extra. Podrás jugar con él antes del verano del año que viene. Proein será la compañía encargada de su distribución en España.



▲ **Bonita chabola, Lara.**

Las revelaciones de Lara

Sin duda alguna la sensación del ECTS, en lo que a diseño de stands se refiere, ha sido la reproducción de la casa de Lara Croft. Eidos y los chicos de Core Design, desarrolladores de la incombustible saga *Tomb Raider*, sorprendieron al personal con la copia a tamaño real y con todo lujo de detalles del hogar de la heroína por excelencia en PlayStation. En el interior del habitáculo —cuyo acceso estaba custodiado con extrema severidad— sólo algunos afortunados pudimos deleitarnos con *Tomb Raider IV: The Last Revelation.* Este juego, que verá la luz en España a finales de noviembre, presenta algunas novedades aunque nos tememos que su aspecto final no variará demasiado del de sus predecesores. Esta vez nuestra Lara empieza su aventura en Egipto y su principal objetivo es luchar contra un maléfico dios egipcio liberado por error. Para ello contará con la ayuda de Horus, un espíritu bueno que le echará una mano en los peores momentos. Entre las novedades que incorpora cabe destacar una mira láser —muy útil y efectiva a la hora de cargarte todo lo que se te ponga delante—, además de nuevos vehículos, como un sidecar. Sus movimientos también se han visto ampliados. En este capítulo, Lara es capaz de agarrarse y balancearse por cuerdas y descender por cualquier tubería al

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Rat Attack

En este trepidante puzzle de Mindscape, las ratas campan a sus anchas y provocan un caos de consecuencias impredecibles. Al rescate acude un nutrido grupo de gatos con diferentes habilidades cuyo objetivo consiste en limpiar el lugar de ratas antes de que la situación se les vaya de las manos. La acción promete ser más alocada que una peli de los hermanos Marx, pero sin duda lo más importante será la diversión: después de todo, se trata de un puzzle arcade de la vieja escuela, y eso nos encanta.

Rollerball

Ambientado una década después que la ultraviolenta película deportiva de los 70, en el juego de MGM, los equipos de Rollerball de todo el mundo luchan por obtener la supremacía en lo que parece una mezcla de estrategia y acción sin paliativos al estilo *Madden*. La puntuación es tan alta como el cuerpo aguante, por lo que se supone que la experiencia será un poco más fascinante y agresiva que la de los simuladores deportivos tradicionales.

más puro estilo de los bomberos. Habrá que prestar atención a este título para saber si es realmente la «revelación» del año. Nosotros esperamos que sí.

La presentación de la última aventura de Lara Croft hizo un poco de sombra a otros títulos de Eidos expuestos como *Fear Factor*, una aventura gráfica que veremos en diciembre, y *Fighting Force*, un *beat 'em up* con 25 niveles diferentes y gran cantidad de armas para escoger.

Territorio Acclaim

En nuestro recorrido por el London Olympia no podíamos pasar por alto el stand de Acclaim. Esta compañía se presentó en el ECTS con sus últimos lanzamientos y con algunas primicias que aún están por terminar, pero que prometen mucho. *ShadowMan* y *Revolt* eran los platos fuertes conocidos ya de sobra por todos. También pudimos ver allí *South Park Rally*, un título sobre carreras de karts basado en la popular serie de televisión, así como otro juego en formato de concurso inspirado también en este serial: *South Park Luv Shack*. El único problema que le vemos a este último es que probablemente las preguntas se traducirán del inglés al castellano, pero no se adaptarán; puede que haya usuarios que no terminen de entender muchas de las ironías y bromas que aparecen en él. *Armorines in Project* es otra de las novedades de Acclaim que aparecerá en diciembre y que tiene como hilo argumental la lucha contra un montón de insectos furiosos dispuestos a invadir el planeta Tierra. Más cercano está el lanzamiento de *SuperCross 2000* —en octubre—, un juego de motocross que cuenta con los consejos del siete veces campeón del mundo de esta disciplina, Jeremy McGrath.

Por otro lado, la compañía aprovechó el evento para anunciar que desarrollará el simpático *Furballs* para Dreamcast, PC y otra plataforma. Nuestro olfato y algún que otro contacto nos confirmaron que esa otra plataforma será la PlayStation 2. Y ya puestos en anuncios también difundieron el acuerdo al que han llegado con Ferrari para el uso exclusivo de su nombre en los próximos juegos que desarrollará para la consola de nueva generación. No quisieron dar más detalles, pero el par de Ferraris aparcados en el stand sólo nos transmitieron buenas vibraciones respecto a este tema.



▲ Esmérate con las acrobacias, pero cuidado al caer. Menos mal que llevas casco...

Entre las sorpresas que nos anunciaron los chicos de Acclaim en Londres se puede destacar la creación de un título de carreras llamado de momento *Project Vanishing Point*. Sólo vimos la intro, pero su aspecto recuerda mucho al venerado *Gran Turismo*. Nuestro olfato nos vuelve a decir que esto promete.

Escasez de títulos

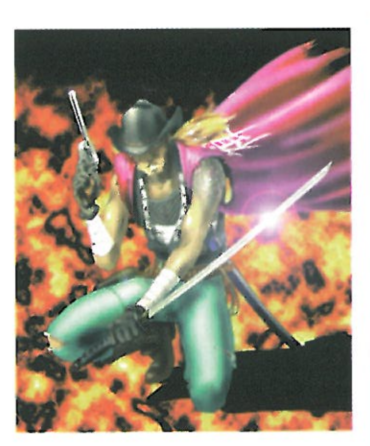
Parece ser que los títulos sobre *snowboarding* están ganando cada vez más adeptos. THQ lo sabe y también se ha apuntado al carro con el desarrollo de *MTV Snowboarding*, un título que ofrece gran cantidad de acrobacias, la posibilidad de escoger entre diferentes modalidades de juego —desde el entrenamiento hasta la alta competición o las carreras—, además de escenarios variados, música trepidante y la opción para dos jugadores.

La verdad es que pocas novedades más pudimos ver en el espacio de THQ, a parte claro de *Shaolin* y *Championship Motocross*, cuyos lanzamientos tendrán lugar en noviembre y finales de octubre, respectivamente.

Por su parte, Infogrames tampoco disfrutó de demasiada presencia en la feria. La compañía francesa presentó algunos títulos ya conocidos y otros nuevos como *Jet-X*, un juego de carreras de avionetas, *Premier Manager 2000* y *Ronaldo vs Football*. Fútbol y más fútbol.

Parece ser que éste no es año PlayStation en Ubi Soft. La compañía con sede de desarrollo en Barcelona presentó un stand enorme repleto de juegos... ¡para PC y Dreamcast! Para la gris volvieron a insistir con *Rayman 2*. Es muy mono, de verdad, pero ¿lo veremos terminado algún día? Ellos dicen que el año que viene. Como novedad los chicos de Ubi Soft nos contaron que están trabajando en la versión de PlayStation de *Grandia*, un juego de rol con estética manga muy exitoso en Japón y muy esperado en el Reino Unido.

Encontrar juegos de temática original empieza a ser algo complicado incluso en las ferias. Entre el montón de títulos que vimos nos llamó la atención uno de Empire muy curioso: *Sheep*. Tú eres un perro ovejero y tu misión es llevar tus 30 ovejas al redil. Gran objetivo, teniendo en cuenta que te acecharán peligros como objetos radioactivos, maquinaria agrícola, cuervos y camiones. Su lanzamiento será en noviembre y vendrá de



▲ ¡Manos arriba forastero!

la mano de Dinamic. Esta misma compañía distribuirá también *Ford Racing* durante el primer trimestre del año 2000. Se trata de un juego de conducción que cuenta con la licencia oficial de Ford y en el que pueden participar hasta ocho jugadores a la vez. Habrá un montón de pistas, varios coches y posibilidad de realizar acrobacias. Ve calentando los motores.

Virgin o La Resurrección

«Resurrection... The Second Coming» es el lema que Virgin ha utilizado en esta feria como *leit-motiv* para promocionar sus últimos lanzamientos. El motivo de este sarcástico eslogan es acallar los rumores que desde hace tiempo circulan por el sector sobre el posible cierre o venta de la compañía.

Si el stand de Eidos era insólito, el de Virgin Interactive era muy místico, casi irreverente. Esta compañía reprodujo el interior de una iglesia y puso sus expositores en medio de la oscuridad. El efecto era sorprendente. Como lo es *Dino Crisis*, la aterradora estrella que Virgin ha llevado al ECTS y que está creando una expectación considerable en nuestro país aunque habrá que esperar hasta mediados de noviembre para poder disfrutar de él. Junto a este título se pudieron ver también dos más que llegarán a España en noviembre: *Trick'n Snowboarder*, un simulador de *snowboarding* con muy buena pinta y *Rising Zan*, un *shoot 'em up* en tercera persona ambientado en el lejano Oeste. Entre las novedades también se incluyó el juego *Billares*, disponible desde este mismo mes de octubre y destinado a las mentes más selectas.

Asimismo, los responsables de Virgin nos confirmaron que lo más probable es que el juego desarrollado por SCI, *Carmageddon*, se distribuya finalmente con *zombies* y sangre roja, aunque no se descarta la edición de algunos juegos con sangre verde para quienes se sientan más sensibles. En fin, parece ser que habrá para todos los gustos...



Estas imágenes pertenecen a la nueva campaña de márketing de PlayStation que llegará a nuestro país las próximas Navidades. ¿Quién diría que esta chica es virtual? ¿Sabías que han utilizado cuatro caras diferentes superpuestas para su creación?

El gran ausente de la feria fue Electronic Arts. Bueno, no exactamente. EA presentaba sus juegos en un hotel frente a la feria. Allí pudimos ver todos sus nuevos títulos de la serie EA Sports (*NHL 2000, Knockout Kings 2000, Madden 2000, Nascar 2000, NBA Live 2000, Cyber Tiger 2000, F1 2000, Superbike 2000, Supercross 2000*), todos a la altura de los anteriores títulos de la serie.

Y para finalizar, visitamos a Fox Interactive que nos ofreció una partida con *Die Hard Trilogy 2*, uno de los bombazos que EA nos tiene preparados para este próximo año. ¿Podía ser mejor?

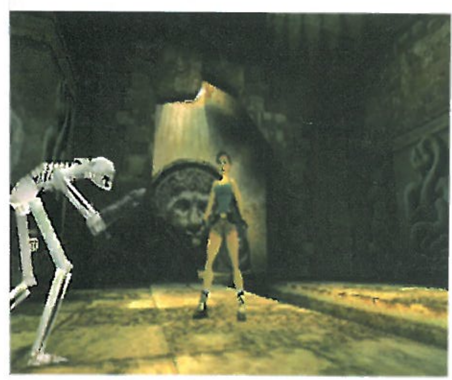
Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Noticias

Tomb Raider 4

Tenemos las primeras imágenes ADEMÁS de la trama al completo. ¡No te lo pierdas!



▲ Tomb Raider 4 contará con enemigos más variados que en las tres entregas anteriores.

La nueva entrega de *Tomb Raider* tiene toda la pinta de convertirse en la mejor aventura de Lara hasta la fecha. No aceptes rumores ni imitaciones.

La trama, ambientada en su totalidad en Egipto, trata sobre la antigua mitología y la alineación de las estrellas en la época del milenio.

Lara se ha metido en problemas y debe escapar de un siniestro destino al tiempo que intenta evitar que toda la humanidad sea destruida. ¡Esta chica es cada vez más importante!

Pero lo mejor de todo es que ahora la jugabilidad te conduce a escenas de vídeo como las de *Metal Gear*, por lo que no hay pantallas de carga.

The Last Revelation, que es como se llama de momento esta cuarta entrega, también ofrece un nuevo sistema de inventario. Al igual que en *Resident Evil*, ahora puedes recoger, combinar y almacenar los ítems que vas recogiendo.

Pero lo más interesante, sin lugar a dudas, es su jugabilidad. Prácticamente se basa tan sólo en misiones que ofrecen objetivos muy claros en entornos reducidos. El aspecto de los niveles es de todo lujo; hay muchos más detalles y objetos que nunca, juegos de luces y reflejos alucinantes. Buen trabajo, Core.

El aspecto de Lara se ha remodelado por completo, y ahora aparece mucho más detallada que en los tres *Tomb Raider* anteriores. También ha aprendido un montón de movimientos nuevos, algunos sencillos y otros más complejos, para poder superar las trampas cada vez más difíciles que va encontrando en su camino.

De momento, eso es todo lo que podemos avanzar. En cuanto se sepa algo más, ten por seguro que *PlayStation Power* será la primera en enterarse. Cuando se trata de *Tomb Raider*, no escatimamos esfuerzos.



▲ Como era de esperar, el nivel de detalles se ha mejorado. Pero sin necesidad de recurrir a la silicona.



▲ No creemos que Lara se vaya a jubilar pronto. Los chicos de Eidos son capaces de rizar el rizo con tal de que cada entrega nueva de Tomb Raider sea mucho mejor que la anterior. No podemos quejarnos.

● Noticias

Lara Croft se suma a la lucha contra la piratería

Forma parte de una campaña en el Reino Unido

La heroína de las pronto cuatro entregas de *Tomb Raider*, Lara Croft, se ha ofrecido voluntaria para colaborar con la policía británica en su lucha contra la piratería y el fraude. Aparecerá en una serie de anuncios junto al eslogan *Don't play games with criminals... It will all end in tears* o lo que es lo mismo «No juegues con criminales... Todo acabará en lágrimas». El director general de la ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), Roger Bennett, anunció hace unos días que esperan que «la campaña aumente la preocupación por la calidad de las copias baratas y los verdaderos motivos de los piratas». La ELSPA anunció que la industria de juegos británica pierde unos 3.000 millones de libras anualmente por la piratería.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Music 2000

A finales de noviembre aparecerá la secuela del estupendo creador de melodías de Codies. Ofrecerá diversión para dos y cuatro jugadores a tiempo real, un nuevo sistema de menús y el apoyo de numerosos DJ de prestigio, aunque de momento no se han concretado nombres. En esta versión se podrán generar hasta 24 cortes, y también podrás incorporar un micrófono para hacer tus propias mezclas.

Puchi Carat

¿Te apetece un cruce de dos de los puzzles más famosos? Taito ha combinado Bust-A-Move con el clásico del bateo de pelotas Breakout y como resultado podríamos tener uno de los juegos más adictivos del año. Y para rematar la faena, podría llegar con un mando de Namco que simula una pala, aunque esto último todavía no se ha confirmado.

Primer contacto

FIFA 2000

La saga de FIFA optó en sus últimas entregas por el sentido común, y la buena noticia es que se aproxima una nueva entrega. ¿Será capaz FIFA 2000 de superar a su antecesor?



▲ **El defensa intenta birlarle el esférico al extremo con una demostración de sus habilidades gimnásticas.**

Veamos las novedades que aporta la enésima entrega. Además de información puesta al día de los jugadores y equipos de 17 ligas de todo el mundo, también se incluyen 40 formaciones clásicas. Con esto queremos decir que, tal vez, puedas enfrentar en un partido clásico al glorioso Madrid de la quinta del Buitre con el no menos fabuloso Dream Team barcelonista de Koeman y compañía. Ya sólo faltarían los anacrónicos comentarios de Matías Prats para redondear la faena.

Lo de las estadísticas actualizadas era de esperar, pero es que resulta que todo el juego en sí se ha mejorado en muchos enteros. Lo que más nos gustó fue la habilidad de los jugadores de parar el balón con el pecho; de este modo se acabaron las tonterías cuando el balón está en el aire. Ahora puedes bajar el esférico a tierra con facilidad, dar media vuelta y jugarlo antes de que el defensa te lo birle sin darte cuenta.



▲ **'«Árbitro, se ha tirado, yo no he hecho nada.» Las secuencias de vídeo son de lo mejorcito que puede verse.**

También dispones de un sistema de escudo que te permite gozar de un mayor control sobre el balón. Esos partidos con continuos parones en los que las entradas duras se sucedían a cada momento ya son cosa del pasado. En esta ocasión, el tiempo transcurrido entre que pulsas el botón y el cuero sale de la bota de tu portero en dirección a la portería contraria se mide en nanosegundos. Así pues, ya puedes pulsar Círculo, que el arquero disparará al momento. Así de fácil.

Ya sólo nos queda comentar los gráficos de *FIFA 2000.* Y aquí tenemos lo de siempre. La calidad de las nuevas caras esculpidas en tres dimensiones, de las animaciones faciales y de las molonas escenas de vídeo no tiene parangón. La verdad es que resulta difícil imaginar que algo así se pueda mejorar con las prestaciones actuales de la PlayStation.

En los últimos cinco años, los juegos de FIFA han dominado las listas de ventas durante la campaña navideña. Sería de locos pensar que este año pudiera pasar algo diferente. Mientras tanto, llegarán *ISS Evolution, Esto es Fútbol* y *UEFA Striker*. Comienza la temporada, y el fútbol empieza a adueñarse de nuestras vidas.



▲ **El Tony Adams virtual iluminado por los focos.**



▶ **Esos dos jugadores pretenden celebrar algo formando una pirámide humana de tan sólo dos cuerpos.**

Noticias

PocketStation

¿Es que los jugadores a este lado del Fujiyama nunca vamos a poder disfrutar del pequeño divertimento de Sony?

Parece ser que la PocketStation sufre una enfermedad terminal incurable, ya que desde Sony han confirmado que de momento no dará el salto desde el mercado nipón al europeo.

Fuentes bien informadas de Sony nos aseguraron que no existía plan alguno para lanzar su PlayStation de bolsillo este año, y alimentaron así los rumores que hablan de una posible PocketStation 2 mucho más potente cuyo lanzamiento coincidiría con el de la PlayStation 2, el año que viene.

En Japón, la PocketStation ha sufrido algunos problemas de fabricación, y parece ser que Sony America ha cancelado los planes para distribuir el pequeño ingenio electrónico tras la respuesta de los jugadores.

Sea como sea, nunca podremos comprobarlo por nosotros mismos. Jamás te hemos visto, PocketStation, y sin embargo te echamos de menos.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Puesta al día

Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma

Que la Fuerza te acompañe para aguantar hasta el próximo mes de octubre sin la Amenaza



▲ Espadas de luz: ideales para el combate cuerpo a cuerpo, pero totalmente inútiles para trinchar el pavo.

Hace un par de meses debíamos tener mucho cuidado con lo que os explicábamos acerca de Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma. Los abogados de Mr. Lucas miraban con lupa cada movimiento y, como la trama del juego seguía muy de cerca la de la película, no se nos permitió revelar ni el más mínimo detalle. Pero al final, resulta que hay algunas diferencias. En la peli, Obi-Wan y Qui-Gon encuentran a Anakin nada más aterrizar en Tatooine. Sin embargo, en el juego su búsqueda da para un nivel entero, que se desarrolla en la chatarrería de Watto y que ofrece un montón de puzzles. La idea de convertir escenas claves de la película en grandes niveles se sucede a lo largo de todo el juego. A nosotros nos parece genial, ya que si no uno se puliría el juego en un par de horitas.

También sabemos un montón de cosas más sobre los cuatro personajes que puedes elegir. Obi Wan y Qui-Gon son muy parecidos. Ambos pueden utilizar la genial espada de luz y el «empuje de fuerza», un movimiento especial. También pueden saltar más alto que los otros jugadores y rodar hacia los lados para esquivar a los malos. Pero lo que más no gustó fue el ataque giratorio en salto. Se trata de un giro de 360º en el aire que provoca una auténtica escabechina a cualquiera que se encuentre en su radio de acción.

El Capitán Panaka también es una pasada. Cuenta en su haber con el arma más potente de La Amenaza Fantasma: el R-65 Heavy Blaster. Este pistolón dispara dos rayos de energía que exterminan todo lo que encuentran a su paso, y aparte rebota en las paredes. También es el único personaje que puede luchar cuerpo a cuerpo, y entre sus mejores golpes se encuentran los puñetazos en carrera y las patadas rodeo. Y ahora sólo nos queda la Reina Amidala. Posee un atontador de androides, que vuelve locos a los androides de batalla para que empiecen a luchar entre ellos.

Todavía no se sabe con exactitud la fecha de su lanzamiento. Como mínimo, La Amenaza Fantasma será el juego que todos estábamos esperando, y se supone que aparecerá allá por el mes de octubre. Pero no te extrañe si sufre algún que otro retraso.



▲ Luchas: ideales en los combates, pero una porquería en la ópera. Aunque parezca extraño, y a pesar de poder armarse con unos armatostes la mar de efectivos, esos atolondrados Jedi siguen prefiriendo los anticuados tubos fluorescentes.

Primer contacto

Everybody's Golf 2

Para pasártelo pipa con este juego, no tienes por qué ponerte unos pantalones de cuadros ni saber qué es un birdie

No es una noticia bomba de la magnitud de un *Resi 3* o de un *Gran Turismo 2,* pero el hecho de que Sony esté trabajando en la segunda parte de Everybody's Golf debería alegrar a cualquier fan de los buenos juegos que se precie.

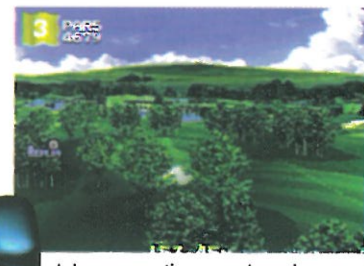
El original nos encantó, y lo puntuamos con un excelente 90% hace ya bastantes meses. Al igual que *Smash Court Tennis, EG* tomó un deporte bastante aburrido y lo convirtió en un juego a varias bandas súper adictivo con unos personajes la mar de cabezones. Everybody's Golf se ha apropiado del deporte de los pantalones horteras y lo ha transformado en un producto de entretenimiento de primera fila. Lo mejor que podía hacerse era huir de todo realismo.

Quienes ya conozcan el juego original verán que la secuela aporta multitud de mejoras. Los nuevos circuitos cuentan con un diseño tan bueno como en el original, pero ahora la selección de palos es mayor. Además, aparte de la gama habitual de personajes cabezones, Sony planea incluir a dos caras muy conocidas: Crash y Spyro.

Esperemos que la jugabilidad sean tan sólida y envolvente como la del juego original, De este modo tendremos horas y horas de diversión asegurada ante la tele.



▲ El mejor juego de golf para PlayStation vuelve a la carga.



▲ Los campos tienen mucho mejor aspecto en esta ocasión, y hay más personajes.



▲ Puedes conseguir colarla a la primera desde muy lejos. ¡Vamos, inténtalo!

▲ Los chicos de Sony podrían haberse ahorrado esos sombreritos tan horteros.



▲ Parece ser que el golpe ha estado muy bien.

▲ Cabezas grandes y más diversión de la que uno puede imaginar.

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN CONDUCTOR DE TRINEOS CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS SLED STORM

Sí a nosotros también nos han pasado rápidas las vacaciones pero qué se le va a hacer. ¿Llorar y lamentarse? No. Hay que ser positivos. ¿Cuántos días faltan para Navidades? ¿Tantos? ¡No puede ser! Menos mal que llegan juegos fresquitos como Sled Storm. Podrás conducir un trineo, mientras cae encima de ti una terrible tormenta de nieve. Tendrás tanto frío que querrás poner la calefacción en tu dormitorio. No, no nos des las gracias. Dáselas a los chicos de Electronic Arts que junto a PlayStation Power sortean 20 juegos Sled Storm. ¡Ha llegado el invierno a tu PlayStation! Toma papel y boli, concursa y gana.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de octubre.























Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 27 *V-Rally 2* (Infogrames):

José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Jordi Ribas Ribas (San Antonio, Ibiza)
Manuel Herrozo Sánchez (Albacete)
David Ramos Díaz (Madrid)
Emilia Bedoya Capaldegui (Madrid)
Nicolás Raez de la Cruz (Algemesí, Valencia)
Fernando Pérez Martín (Leganés, Madrid)
Jesús Cacho (Alicante)
Francisco López Amigo (Madrid)
Javier Barbero (Pamplona, Navarra)
Jorge Argelaga Escursa (Barcelona)
Eduardo González Sánchez (Madrid)
Álex Castillo (Castelldefels, Barcelona)
David Torrecillas Blanes (Gavà, Barcelona)
Antonio Barranquero Gómez (Rubí, Barcelona)
José Manuel Murcia Iborra (Benejúzar, Alicante)
Nagore García Abasolo (Bilbao, Bizkaia)
Pablo Rodríguez Gómez (Sevilla)
Eneko Pérez Pizarro (Alcorta, Vizcaya)
Víctor Marcet Vicente (Madrid)
José Javier Romero Sampere (El Puerto de Sta. María, Cádiz)
Guillermo Chamizo Tomé (Madrid)
Cristobal Mesa (Cádiz)
Ángel Pons Merino (Vilafranca, Barcelona)
José María Sanz Atxutegui (Ramudio, Vizcaya)
Juan Antonio Escobar Garrido (Huelva)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
José Luis Gómez Mateos (Fuenlabrada, Madrid)
José Luis Freire Vidal (Puerto Real, Cádiz)
David Díaz Corrales (Móstoles, Madrid)
Víctor Casanellas Arranz (Barcelona)
Pedro Muñoz Prado (Colmenar Viejo, Madrid)
Roberto Pinedo (Vitoria, Álava)
Víctor González Santos (Torrelavega, Cantabria)
Ramsés Araujo Oyonarte (Ibiza)
Marta Hernando Prior (Barcelona)
Juana Rodríguez Contreras (Añover de Tajo, Toledo)
Miguel Ángel Bedate Tirado (Mérida, Badajoz)
David Cabrera Carrasco (Morón de la Frontera, Sevilla)
José Luis Poladura Vázquez (Gijón, Asturias)
Jordi Aura Cardona (Alcoi, Alicante)
Jordi Sánchez Teruel (Barcelona)
Daniel Arranz Olmedillas (Mijas Costa, Málaga)
José María Garrido Gutiérrez (La Línea, Cádiz)
Bruno Gabaldón Álvarez (Ponferrada)
Tolo Calafell Franco (Palma de Mallorca, Baleares)
Miguel Ángel González Aparicio (San Fernando, Cádiz)
Julio Barquilla Rodríguez (S.S. Reyes, Madrid)
Antonio Brunet Soto (Vitoria, Álava)

Respuesta correcta:
18 coches oficiales.

Recorta por aquí

PSP. 29

Cupón de respuesta

¿Entre cuántos conductores puedes elegir en *Sled Storm*?

Respuesta:
Nombre: ....
Edad: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Sled Storm*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- Los participantes deben tener más de 18 años.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Japón



DESDE ORIENTE

Bienvenido a mi dojo, jugador. Aquí aprenderás los caminos místicos de la fiebre amarilla por los juegos

Si en un primer momento todo parecía indicar que la edición 1999 del Tokyo Game Show había perdido parte de su encanto, el anuncio de Sony de la presentación de la PlayStation 2 ha conseguido acallar de un solo plumazo las voces más críticas. Cuando leas estas líenas seguramente ya se habrán presentado los futuros éxitos del próximio milenio y PlayStation Power estará allí para atestiguarlo.

Uno de los lanzamientos más esperados será el de *Tndemo Crisis,* de la casi desconocida empresa de desarrollo Tokuma Shoten. No se trata de un juego completo, sino de toda una colección de alucinantes subjuegos que se desarrollan a partir de las desventuras de una típica familia japonesa.

Las tareas a realizar exigen bien un martilleo acelerado de los botones o bien una precisión absoluta al ejecutar cualquier acción, como es el caso del subjuego Dance Fever que lleva a cabo el padre de la familia. Al igual que en *Bust-A-Groove*, debes conseguir que Taneo demuestre sus dotes bailongas al pulsar los botones del mando siguiendo el ritmo de la música.

Otro juego que esperamos con ansiedad es Racing Lagoon, de Square, los creadores de *Final Fantasy.* Aunque parece destinado a competir con las excelencias de *Gran Turismo*, en realidad se trata del primer juego de rol de coches. El enfoque de la acción es cenital, como en *Gran Theft Auto,* hasta que te encuentras con otros corredores, momento en el cual cambias a un enfoque más tradicional y te dedicas a competir con el resto para ganar dinero. Lo más importante será mejorar tu coche con todos los extras disponibles, tanto piezas del motor, como neumáticos e incluso componentes deportivos.

Por último, tenemos buenas noticias para los incondicionales de *Tenchu,* ya que va a lanzarse un nuevo disco de expansión. Éste contará con 100 misiones nuevas que han diseñado los fans japoneses de todo el país.

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Super Robot Wars Complete Box	*Shoot 'em up*
2	Racing Lagoon	Jue go de rol
3	Dance Dance Revolution	Baile
4	Simple 1500 Series Vol. 10: The Billiards	*Shoot 'em up*
5	Ace Combat 3: Electrosphere	*Shoot 'em up*
6	Beatmania: Append Gottamix	Mezcal de géneros
7	Pachisuro Aruze	Estrategia
8	Segare Ijiri	Género desconocido
9	Minna no Golf: "PlayStation The Best"	Deportes
10	Jikkyou Powerful Pro Baseball '98	Deportes

Puesta al día

Fear Factor

Controla tu propia película de acción con una aventura que rivalizará con RE1, 2 y 3



▲ *Fear Factor* tiene un aspecto impresionante. Es como si jugaras con un *anime* interactivo.



▲ La representación de Hong Kong se parece mucho a la de las ciudades de *Blade Runner.*

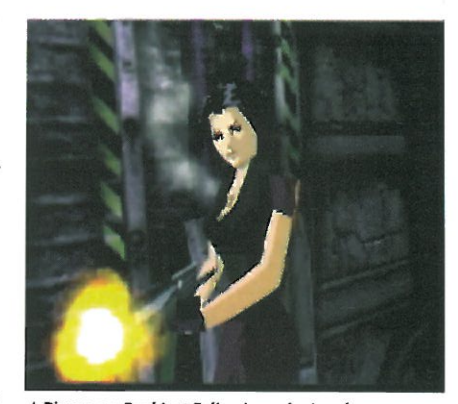
La trama tiene tela. Eres un mercenario que presta sus servicios para encontrar y rescatar a la hija perdida de uno de los líderes más poderosos de las Tríadas de Hong Kong. Nada que haga pensar que acabarás imbuyéndote en una complicada aventura que te llevará desde los barrios más peligrosos de la ciudad hasta las profundidades mismas del Infierno.

Tal y como puedes ver gracias a nuestras nuevas y relucientes imágenes, *Fear Factor* se parece un poco a *Broken Sword*, pero se aprovecha de algunos de los mecanismos reproductores de escenas de vídeo más alucinantes que se han visto jamás.

Los fondos animados prerrenderizados y trucos similares nos conducen a una de las ciudades más realistas que se pueden encontrar en un videojuego. Darte una vuelta por sus calles es toda una experiencia. En realidad, no juegas con *Fear Factor*, sino que lo vives. Las secuencias de acción te mantendrán pegado a la pantalla de una forma que hasta al mismísimo *Resident Evil* le costaría conseguir. Eso para que te hagas una idea.

La empresa de desarrollo, Kronos Digital Entertainment, saca el máximo rendimiento de todos los medios técnicos a su disposición y se pavonea de ellos. Por lo que hemos podido entender, las «posiciones predeterminadas de cámara» que comparten «la geometría con los modelos en 3-D a tiempo real» quiere decir que *Fear Factor* será algo muy especial cuando por fin podamos disfrutar del producto completo.

Es como una especie de montaña rusa sin fin. Puedes elegir entre tres personajes; cada uno tiene un estilo de juego diferente y, por lo tanto, la resolución de la trama varía según el que escojas. A esto hay que añadir más de 100 entornos diferentes ambientados en ocho mundos distintos. Los fans del *anime* japonés ya pueden empezar a frotarse las manos, porque seguro que esto les va a encantar.



▲ Piensa en *Resident Evil* y algo más. La cámara puede desplazarse incluso fuera de tu radio de acción.



▲ Algunas de las escenas de acción parecen sacadas de una peli de tortas de John Woo.



▲ Este tipo aparece de repente para ayudarte a encontrar a la hija de uno de los jefes de las Tríadas.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Thrasher: Skate and Destroy*

Todo parece indicar que este juego de skateboard, que transcurre por las calles de Nueva York, San Francisco, Londres y París, se añadirá próximamente a las últimas experiencias a bordo de una tabla patinadora auténtica. Todas las localizaciones son reales, al igual que las ropas, las piruetas y las canciones. Incluso deberás vértelas con los polis que pretenden interrumpir tus actuaciones. Seguiremos informando.

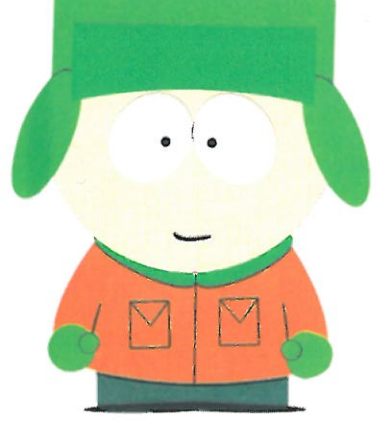
● *Demolition Racer*

Ahora que los chicos de Reflections ya han acabado con Driver, ya tienen otro proyecto de coches en ciernes al que hincarle el diente. Se trata de la continuación de la saga de Destruction Derby, y pretenden seguir en la misma línea de destrucción alocada de carrocerías que tan buenos ratos nos hicieron pasar las dos entregas anteriores. Se supone que los efectos de los trastazos del nuevo título (que saldrá a la venta en breve) marcarán todo un hito por lo que a bólidos accidentados se refiere.

South Park

Prepárate, porque esta panda de mocosos pretende montar una revolución en el mundo PlayStation. Y de paso, van a dejar el parque sin tiernos abuelitos con su torbellino de travesuras





▲ Stan y Kyle. No son tan divertidos como Cartman... a no ser que por accidente maten a Kenny.

▲ Los fans de la serie lo tienen crudo para no engancharse también a este estupendo juego.

▲ Dispárale con el lanzavacas. Todos los detalles de la serie aparecen en el juego, incluso los sonidos.







La presencia de los personajes de *South Park* llega a PlayStation más fuerte que un huracán. Pretenden invadirnos con un juego de carreras, *South Park Rally,* y uno de tablero, *Chef Luv Shack.* Mientras tanto, aquí tenemos ya al shoot 'em up en primera persona basado en estos chicos tan maleducados de Comedy Central.

Stan-alucinante

Sí, ya sabemos que *South Park* hace siglos que salió para N64, pero incluso los impenitentes que duermen con un Mario de peluche bajo las sábanas deberán admitir que su versión era muy mala. Tal y como demuestran estas imágenes, la empresa de desarrollo americana Appalaoosa ha realizado un estupendo trabajo a la hora de plasmar a los inefables Kyle, Stan, Cartman y Kenny en el entorno tridimensional adecuado para la tecnología disponible. Además, como nuestra fantástica máquina utiliza CD en lugar de los cretácicos cartuchos de plástico de la competencia, podremos disfrutar de un montón más de divertidísimas escenas de vídeo.

Prepara el algodón para taponar las poco receptivas orejas de tus padres cuando juegues a las seis misiones para un solo jugador. En una misión deberás evitar que unos extraterrestres se dediquen a abducir a la madre de Cartman, y para ello deberás abrirte paso entre una horda de pavos chalados y de vacas turuletas con unas armas que envidiaría el propio *Doom.* Incluso la aparentemente inocente bola de nieve puede convertirse en un formidable proyectil si te haces tus necesidades encima, y aparte tenemos muñecas pedorreras, un lanzavacas, el autohuevón, un pollo francotirador viviente y, la mejor de todas, siempre y cuando no golpee a tu personaje en todos los morros, el zurullo parlante, llamado en este caso Mr. Hankey.



▲ Cartman: «Si quiero soy capaz de enviar las pelotillas de mi trasero a orbitar alrededor de la tierra como un satélite cualquiera.»

La vida en el parque

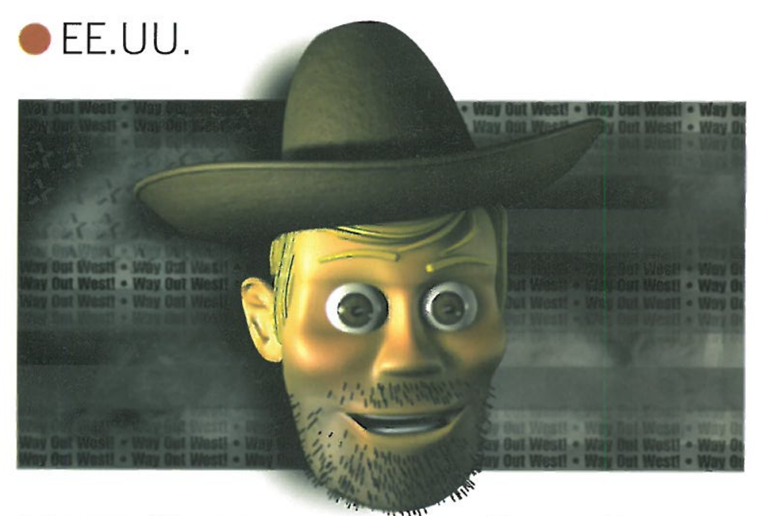
Podrás sacar el máximo rendimiento de todas estas armas en las batallas a muerte (Deathmatch) del modo para dos jugadores, para los cuales se han creado un montón de entornos especiales. Además de elegir entre los cuatro chicos, también podrás acceder a personajes alternativos si completas los niveles para un jugador: Terrance y Phillip, Mr. Garrison, Mr. Hat, Mephisto y Big Gay Al te están esperando.

Si el nuevo mecanismo específico del juego para PlayStation puede mantener una velocidad alta, *South Park* podría convertirse en el mejor juego en primera persona para varios jugadores a esta orilla de *Quake 2.* Y además, la retahíla de palabrotas y expresiones malsonantes de que hace gala podría conseguir que los exabruptos y maldiciones que se oyen en la redacción a la hora del cierre fueran bastante menos agresivos.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● EE.UU.



DESDE EL OESTE

Sólo a ellos se les ocurriría tener a una mofeta o a un búfalo de mascota. ¡Esto es América!

Puede que sea un tópico, pero es cierto que a los americanos les encantan sus automóviles. Y para demostrarlo, dos millones de *PlayStationeros* han conseguido que *Gran Turismo* sea el juego más vendido de la historia en Estados Unidos. De hecho, debido al enorme éxito del juego, los rumores se suceden a una velocidad supersónica por estas latitudes. SCEA y Polyphony Digital ya han entablado conversaciones para asegurarse el lanzamiento en Estados Unidos de *Gran Turismo 2*. Ya se conocen algunos detalles como, por ejemplo, que va a incluir 400 variaciones de deportivos y otros turismos nuevos, y más de 20 circuitos diferentes.

Pasemos de la especulación a un hecho confirmado: 3DO ha anunciado una nueva y sorprendente promesa para todos aquéllos que compren su último lanzamiento. Trip Hawkins, presidente de la compañía, está tan seguro del éxito de su *High Heat Baseball 2000* que se ofrece a cambiarlo por cualquier otro juego nuevo en caso de que al comprador no le guste. Pero hay trampa, claro está. ¡Sólo puedes cambiarlo por otro juego de 3DO. ¿Cuántos juegos de 3DO conoces? Ahí está el truco. Ser americano tiene un montón de ventajas. Por ejemplo, mientras los europeos deben esperar aún un par de meses para tener en sus manos *Dino Crisis*, en EE.UU. ya están jugando con él. Y no sólo eso, sino que además juegan con *Resident Evil 3* a la vez. Esto es posible gracias a que Capcom está a punto de incluir una demo especial de *Resident Evil 3* con el disco de *Dino Crisis* en Estados Unidos. Todavía no sabe lo que se verá en la demo, pero según fuentes bien informadas, incluirá los primeros 30 minutos del juego, al igual que la demo de la E3. Y hablando de juegos de terror... *Nightmare Creatures 2*. El primero era entretenido pero no brillaba por su calidad, y muchos jugadores presentaron quejas por diversos fallos. Parece ser que la secuela será mucho mejor. Funcionará en un modo de alta resolución, y ofrecerá más de 15 minutos de secuencias cinematográficas. La última noticia trata sobre el fenomenal *beat 'em up* de Square, *Ehrgeiz*. Durante las últimas semanas se ha llevado a cabo un torneo para descubrir al mejor luchador de Estados Unidos, y de los 128 participantes ya se conoce a los dos finalistas que volarán a una localidad todavía por determinar para vérselas en campaña con ocho competidores más. Los ganadores recibirán como premio un viaje con todos los gastos pagados a Tokio, Japón, además de un montón de obsequios más de Square y EA.

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego	Género
1	Street Fighter Alpha 3	Acción
2	Metal Gear Solid	Acción
3	Tekken 3	Acción
4	Ridge Racer 4	Carreras
5	Need For Speed: Road Challenge	Carreras
6	Army Men 3D	Estrategia
7	Tomb Raider 3	Acción
8	Legend of Legaia	Juego de rol
9	Knockout Kings	Deportes
10	Tenchu	Acción

● Noticias

El canal de TV de Sony, en Internet

La compañía estrena el Web televisivo

Los chicos de Sony no dejan pasar ni una sola oportunidad para darse a conocer —aún más, si cabe— al mundo. Si el pasado mes de noviembre nos sorprendían con la inauguración en España del primer canal televisivo de la compañía en Europa, ahora nos presentan la incorporación de dicho canal a Internet. ¿Cómo? Claro, todo esto te estará sonando a chino si no eres un telespectador habitual de Canal Satélite Digital. Si entras en la dirección www.axn.es quizá veas las cosas más claras. Verás deportes, documentales, series y películas a tu disposición, toda la programación con la posibilidad de crear una guía personalizada y enlaces a las direcciones que contienen las últimas noticias de la compañía, entre los cuales, cómo no, no podía faltar el que hace referencia a PlayStation.



● Primer contacto

Spyro 2

El encendedor viviente más famoso del mundo ha vuelto

La búsqueda de un personaje emblemático que pasee la bandera de Sony por todo el mundo ha sido muy dura. Cuando a finales del año pasado apareció *Spyro The Dragon* creyeron haber dado con lo que buscaban. Pero por muy bueno que fuera, nadie estaba dispuesto a admitir que su personaje de juego favorito era un dragón lila y algo amanerado. No obstante, en un par de meses aparecerá *Spyro 2*, cuya intención es mejorar todo lo que ya funcionó bastante bien en el original. Tendrás un mayor control sobre Spyro, que ahora será capaz de nadar y trepar, además de contar con una Súper Carga nueva y un novedoso ataque llamado Ground Stomp Attack (Ataque del Pisotón). A lo largo de los niveles encontrarás tareas secundarias que amenizarán las partidas que eches una vez hayas completado el juego. Pero lo más importante es que habrá un montón de niveles y puzzles nuevos. Y de momento eso es todo lo que podemos decir. Conformáos con las imágenes.



▲ **Como puedes ver, ahora Spyro sabe nadar; eso añade una nueva dimensión a la jugabilidad.**

Puesta al día

LMA Manager

Codemasters viene dispuesto a comerse el mercado con su impresionante simulador de gestión

Sí, ya sabemos que últimamente un montón de simuladores de gestión futbolística se han visto sumidos en el más rotundo de los fracasos, pero debéis creernos cuando decimos que esta vez, *LMA Manager (League Manager's Association)* viene dispuesto a condenar al ostracismo al resto de juegos de gestión de una vez por todas.

Lo más seguro es que tenga algo que ver con el hecho de que las pantallas de menú son las mejores que hemos visto hasta la fecha.

Unas pequeñas animaciones te muestran el comportamiento de tus jugadores, ya sea en los menús de entrenamiento o en los partidos de verdad. Tu elección de tácticas aparece siempre en pantalla en una pizarra virtual y, haciendo alarde de una programación innovadora, es capaz incluso de cambiar las líneas de tiza a medida que vas cambiando tus opciones. Una pasada.

Quizá lo mejor de todo el proyecto sea la posibilidad de contemplar el partido completo si así lo deseas. Los jugadores virtuales saltan al terreno de juego y siguen al pie de la letra tus instrucciones, adaptando tus estrategias y jugando incluso de forma acorde a sus habilidades.

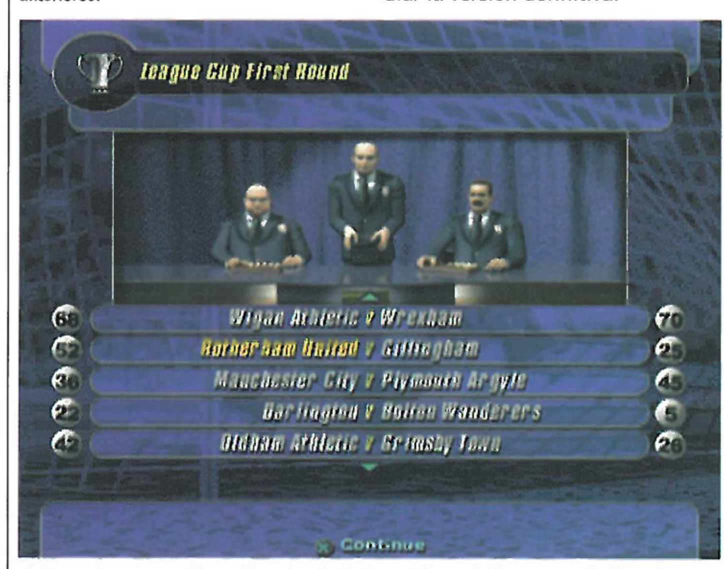
Puedes limitarte a contemplar las mejores jugadas o los goles, pero en la redacción todos coincidimos en que lo mejor es ver el partido completo.

LMA todavía está a tiempo de sufrir algunos cambios de última hora para incluir estadísticas recientes. Estamos ansiosos de estudiar la versión definitiva.



▲ Elegir bien los patrocinadores es una parte importante de la vida de un entrenador avispado. El dinero lo es todo.


▲ El aspecto de *LMA* es mucho más atractivo que el de los simuladores de gestión anteriores.



▲ Esos calvorotas que hay en la parte alta de la pantalla se dedican a sacar bolitas mientras los miras. No está mal, aunque sabemos que es la misma escena repetida una y otra vez.

Primer contacto

Rally Championship

Una excusa nueva para derrapar en cada curva y dar vueltas de campana con tu buga de competición


▲ A *Konami Rally* y a *Rally Masters* les va a salir un duro competidor este otoño.


▲ El Ford Escort. De rally por Inglaterra en un coche que ya hace bastante tiempo que no se fabrica.

Ya te has acabado *V-Rally 2*? Pues entonces, seguro que te lo pasarás en grande con este título. *Rally Championship* pasará del PC al entorno PlayStation, y su aspecto es prometedor.

La acción todoterreno se desarrolla en una categoría inferior al campeonato Mundial de Rallies para dejar paso a los relucientes coches del Mobil 1 British Rally Championship. Por lo tanto, prepárate para disfrutar con un montón de Citroen Saxo, Seat Ibiza, Volkswagen Golf y vehículos por el estilo por unos circuitos enmarcados en paisajes súper bucólicos. ¡Parece divertido!

Además aporta un factor nunca visto en un juego de *rallies* para PlayStation: los 36 tramos, que según ellos son más de diez veces más largos que los de cualquier otro simulador de estas características, se basan en tramos reales del BRC realizados a partir de mapas del Servicio Oficial de Cartografía del Reino Unido. Al igual que *Soul Reaver*, *Rally Championship* funciona en todo momento desde el CD, con lo que se consiguen unos circuitos súper detallados y se evitan los desesperantes tiempos de carga. En la redacción de *PlayStation Power* pudimos ver un molino de viento, montones de espectadores, animales y agua, y eso tan sólo para empezar. Sin estar acabado ya tiene una pinta bestial.

Con unos circuitos tan complicados, lo más normal es que tu bólido sufra muchos daños. Los parachoques, los espejos, los spoilers e incluso las ruedas pueden caerse, y al final de cada tramo verás que el motor, los frenos o la caja de cambios, por nombrar tan sólo unas cuantas partes, también empiezan a romperse. Sin embargo, no te asustes si todo esto te suena demasiado a complejo, ya que también tienes los modos Arcade, un sólo jugador y Time Trial por si acaso el estrés de todo un campeonato es demasiado para ti después de una dura jornada laboral o de estudios.

En resumidas cuentas, podemos afirmar que, de momento, el aspecto de *Rally Championship* es fantástico. Cuando en la redacción consigamos una copia jugable, seréis los primeros en saberlo.


▲ Eso de correr con una bandeja de postres sobre el techo del coche es la cosa más estúpida que hemos visto en la vida.


▲ No creemos que el código de circulación permita tomar una curva así a semejante velocidad.


▲ Parece ser que va a llover. Y nos ha quedado un pareado sin tenerlo preparado.

MISSION: IMPOSSIBLE

EL EXPEDIENTE SECRETO

La siguiente información ha sido extraída de los expedientes confidenciales de la Fuerza de Misión Imposible y la hemos desclasificado, sólo para tus ojos, para que puedas conocer todo lo que debes saber sobre la última y más emocionante de las misiones de Ethan Hunt

Juegos de película. ¿Qué si nos gustan? No. No nos gustan. *Die Hard Trilogy* aparte, su única característica es que huelen a oportunismo comercial. Obedecen a los deseos de esos ejecutivos modernos dispuestos a lo que sea con tal de ganar dinero.

Presión atmosférica

Gracias a la terrible versión de *Mission: Impossible* para N64, la perspectiva de una conversión para PlayStation de las aventuras de Ethan Hunt no nos hacía saltar de alegría. Pero estábamos muy equivocados.

Mission: Impossible, por primera vez en una conversión de una película, consigue plasmar la tensión, la acción y, lo que es más importante, la atmósfera de la película. Como en *Metal Gear Solid*, no conseguirás nada si te metes en tiroteos sin sentido al estilo *Syphon Filter*. Este juego requiere inteligencia. Pensar. Y hablar mucho con la gente para averiguar qué sucede, mientras el reloj va descontando tiempo. Si hablas demasiado, estás listo. Si no hablas suficiente, también. Se trata de hallar el equilibrio adecuado.

▲ Se ha introducido mucho detalle sin perder la claridad de definición. Buen trabajo.



▲ Métete en el juego y Ethan recibirá los mensajes de la IMF. Ya averiguarás el por qué.

Yo espío

¿Qué pasa con estos «*spy 'em up*» que tanto nos gustan? ¿Te encanta ganar a tus compañeros, verdad? Pero también tiene un componente de exploración, de usar el cerebro, de pulsar todos los botones para conseguir un combo o de hacer el disparo en el momento preciso como en *FIFA '99*. Simplemente, dependes de ti. Tu mente contra el juego. Y no es más inteligente que tú. Seguro que no pierdes. *Mission: Impossible* conjuga muy bien todas estas

Especial

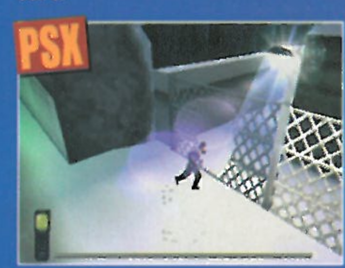
PlayStation Power en Misión Especial

POR QUÉ LA PLAYSTATION ES MEJOR QUE LA N64

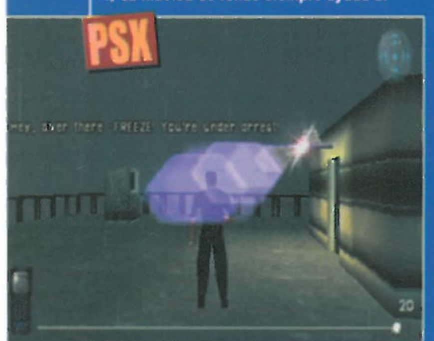
El portavoz del equipo de Frankfurt nos reveló las cinco principales mejoras con respecto a la versión para N64:
1) El detalle de los gráficos del juego ha sido objeto de una profunda revisión: ahora hay nieve, lluvia, una soberbia luz en tiempo real y muchos más efectos. Todos ellos más trabajados.
2) Se han retocado todas las secuencias de vídeo, desde la introducción hasta cada fragmento de acción cinemática.
3) ¡Los personajes pueden hablar! En la versión para N64 no podían pronunciar palabra. Los consoleros pueden sentirse afortunados con esta mejora.
4) La música de fondo siempre ayuda al argumento y, al igual que con los diálogos, éste no era el caso con la versión para N64. La musica refuerza la atmósfera del juego.
5) El Quicksave permite a Ethan salvarse siempre que está eo apuros en cualquier momento del juego. Es una estupenda adición. Además están una estupenda Inteligencia Artificial y unos magníficos controles. El resultado es claro: N64 0, PlayStation 5.



▲ Sin palabras en Distento, tuvieron que acudir a las sutilezas. Y no es tan emocionante.



▲ ¿Huellas? Qué bonita luz tenemos aquí. La PlayStation lo tiene todo, amigo.



▲ No siempre hacen que el juego sea maravilloso, pero los efectos lo mejoran.



▲ ¿Es un proyector o es una enorme hoja de plástico azul?



▲ Lo sentimos, pero esto ya no está tan bien.

CÓMO HACER UNA BUENA ADAPTACIÓN DE LA VERSIÓN CINEMATOGRÁFICA

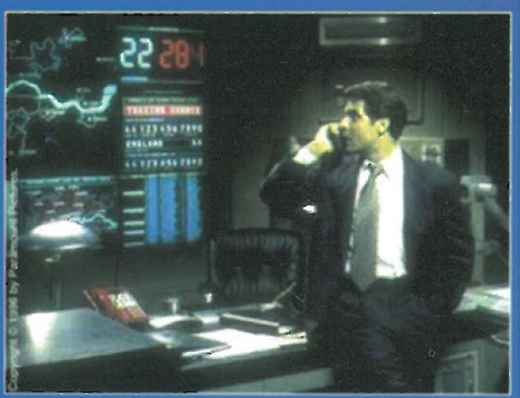
Por qué siempre vemos la cara fea de las cosas cuando hablamos de la adaptación de una película? La impresión general es que esto consiste en limitarse a tomar los mejores fragmentos y transformarlos en secuencias dentro de un juego. Pero en *Mission: Impossible* la cosa no se limita a hacernos recordar las partes más buenas de la película.
Por supuesto, no hay aburridos niveles de relleno, pero sí podemos hablar de unos cuantos buenos fragmentos basados en los puntos álgidos de la versión cinematográfica. El más evidente es cuando Ethan desciende a la terminal, superando un sistema de rayos láser. Esta es una de las escenas más fácilmente reconocibles que logra plasmar una buena dosis de acción arcade. ¿Y qué decir de la escena en que Tom Cruise sale lanzado por la onda expansiva de una explosión y aterriza sobre un tren en marcha? Todas las escenas de tren, desde la estación de Waterloo al ataque con helicóptero, están ahí.
Y luego viene cuando Ethan es acusado de topo y tiene que huir del cuartel general de la IMF y el nivel de la embajada, con elementos idénticos del argumento... Una experiencia muy entretenida. Pero también hay muchos puzzles y tareas con las que mantener el interés de cualquier seguidor de Cruise.



▲ Con un buen juego podrás ver versiones digitalizadas de este tipo.



▲ El fragmento más reconocible de la película es una de las mejores partes del juego. No se trata más que de hacer las cosas de la mejor manera posible.



▲ La ambientación de la película está muy bien recogida a lo largo de todo el juego.

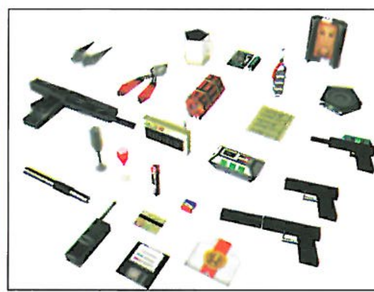
ASÍ ES COMO LO HICIMOS...

**Cuando echamos un primer vistazo a la versión para Playstation de *Mission: Impossible* no sólo creímos que sería un fracaso sino que nos pareció que formar parte del «equipo de traducción» debía de ser uno de los trabajos más aburridos del mundo. Si lo piensas un poco, todo lo que se tenía que hacer con esos códigos era barajar un poco los números.
«No fue nada aburrido», explica Michael Krehan, el nuevo fichaje de X-ample como programador, «fue un desafío para nosotros porque queríamos mejorar la versión para N64 que había fracasado en muchos aspectos. Vimos que nuestra misión era conseguir que la versión para Playstation fuera lo más buena posible, y creo que lo hemos conseguido».**



▲ Alta tecnología, de ayer.

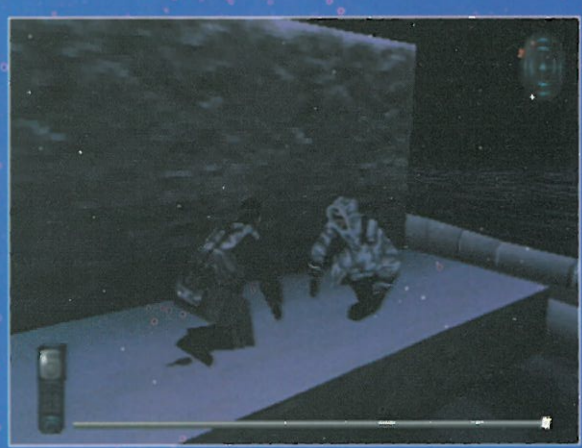
▲ Estas son las caras detrás de todo esto.



▲ Los ítems son renderizados antes de incorporarlos al motor del juego.

▲ Contra una barbilla como ésta se podrían partir avellanas.

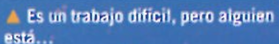
«X-ample ha elegido las mejores escenas de la película y las ha puesto en el juego»



▲ Es un trabajo difícil, pero alguien está...



▲ Las imágenes en primer plano son escrutadoras, especialmente cuando se trata de los rostros.



▼ La escena de la embajada después de desvanecerse el humo de las bombas.



▼ Uno de los mejores toques es el espejo en los aseos de la embajada.



▲ Si por algún motivo, Ethan se encuentra desarmado, empieza a usar los puños.



▼ Las secuencias de vídeo son como el motor del juego, igual que en *Metal Gear*.





▲ Los helicópteros aparecen con frecuencia, y no siempre son amigos.



▲ Presta atención durante las secuencias prerrenderizadas porque aparece información vital.

EL EXPEDIENTE SECRETO

emociones. Tiene una gran profundidad y hace que sientas emociones intensas. Cuando consigues terminar uno de los puzzles, tu satisfacción es sensacional. Y esto es bueno.

Emoción a raudales

Y la razón de que todo esto funcione reside en que *Mission: Impossible* huye de los argumentos convencionales de las adaptaciones cinematográficas. Los programadores de X-ample han hecho lo que tú o nosotros haríamos en su lugar. Han elegido las escenas más emocionantes de la película para incluirlas en el juego. No se necesita ser científico. Pero, como ya hemos dicho, mantiene la emoción a tope y, lo más importante, ese sentido de autenticidad. No se trata de adular sin motivo aparente, pero lo que han conseguido con la versión para PlayStation es muy meritorio. Después de todo, la horrenda versión para N64, vende una cantidad ridícula de copias por semana. Cantidad ridícula para un juego para N64. Habría sido tan fácil vender miles de copias con la versión para PlayStation simplemente aprovechando el nombre...



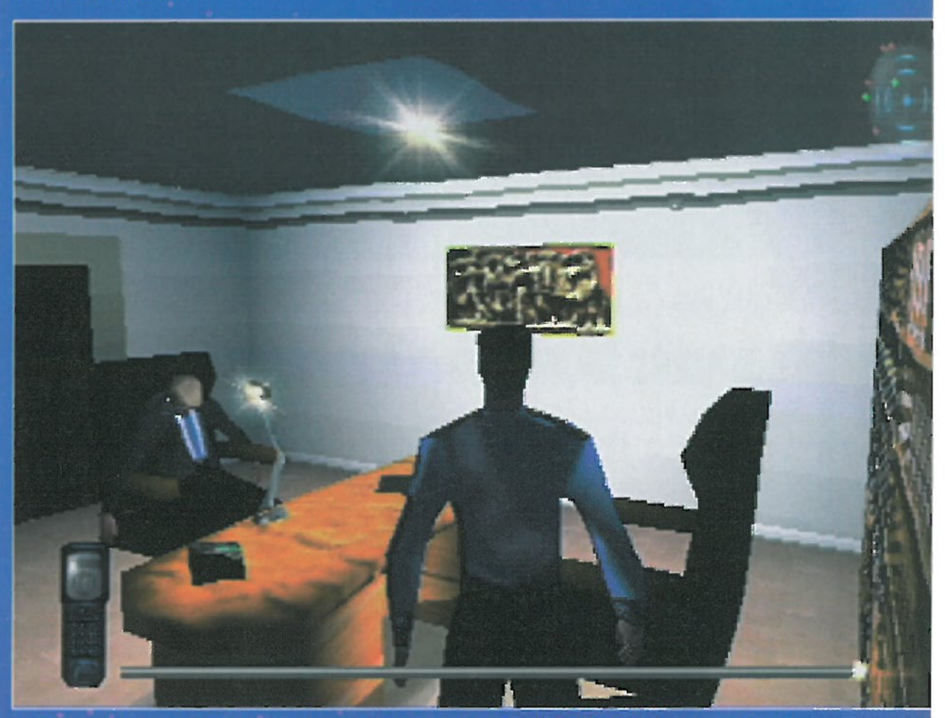
▲ Los detalles de los fondos son impresionantes, sobre todo en las escenas con pantallas de ordenadores como éstas.



▲ Una gran proporción de la acción cinemática del juego está tomada de la fantasía de la película. Un buen logro.

Buenas impresiones

La impresión general es que con *Mission: Impossible*, los chicos de Infogrames han logrado un éxito con lo que parecía un fracaso seguro. PSP



▲ ¿Te has fijado en los efectos de luz de esta escena? Son la pauta que sigue el juego con unos efectos impresionantes.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Primer contacto

Millenium Soldier Expendable

¿Quieres ser un soldado del Milenio?





No hará falta que destines todo tu cerebro a descubrir el argumento de este juego. Pues sí. Lo has adivinado. Eres un soldado del Milenio, en un mundo hostil para variar, y con una misión que aunque vivieras mil años jamás descubrirías.

¿Cómo? Eres demasiado listo: salvar a la humanidad de las fuerzas alienígenas. Inspirado en los juegos arcade de disparos y luchas hasta la muerte, serás el protagonista de numerosos combates en los que la estrategia será tu máxima aliada. Pero bueno, no sólo de estrategia vive el hombre y como los chicos de Infogrames lo saben, han incluido un arsenal espectacular con todo tipo de armas: napalm, lanzallamas, granadas de fragmentación, láseres, etc. Deberás superar 20 misiones en seis ambientes diferentes, con cuatro niveles de *bonus* adicionales. Dispondrás además de una opción dos jugadores en el modo hostil (enfrentados) o amistoso. Y ¿para cuándo? Pues para noviembre. ¿Podrás esperar?



Primer contacto

Worms Pinball



Recuerdas la familia Worms? ¿Sí? ¿No? Bueno, pues ahora los chicos de Infogrames nos acercan *Worms Pinball*. Un juego que reproduce el espíritu de las recreativas pinball dentro de unos escenarios con situaciones muy divertidas. Debes conducir a tu ejército de Worms a la victoria, a la vez que consigues, claro está, armas, matas a gusanos enemigos y alcanzas las cuatro estrellas de la categoría de General. Las batallas se desarrollan en cinco ambientes: ártico, desierto, selva, Marte e infierno y deberás completar dos misiones especiales en cada uno de ellos. Una vez lo hayas logrado (no te pienses que iba a ser tan fácil), tendrás que sobrevivir al «Total Wormage», para convertirte en el amo de todo el universo Worms conocido.

Cuando inicies *Worm Pinball,* la partida estará en el modo «normal». Si aciertas a determinados objetivos, podrás activar características especiales del juego e iniciar otros modos diferentes.

Por lo general, cuando completes un modo se activará una nueva característica del juego. Más cosas. Déjanos ver... ¡Ah, sí! Tendrás a tu disposición cuatro ángulos de visión, un tablero de «World Rally Fever», con varias etapas para coches deportivos extraordinarios; tres niveles de dificultad; seis bolas que se pueden mover por la pantalla al mismo tiempo y, por si todo esto fuera poco, puedes elegir libremente la música y los efectos de sonido.

Noticias

Infogrames incrementa sus beneficios



Infogrames Entertainment hizo públicas hace unos días las cifras de ventas de la compañía, en las que se pone de manifiesto un nuevo aumento en los beneficios obtenidos hasta la mitad de este año. El incremento en el volumen de sus negocios ha sido del 37 por ciento, con lo que los ingresos se elevan a 50.124 millones de pesetas. No te desmayes todavía porque, según los números facilitados por la empresa gala, esta cantidad no incluye las ventas generadas por Gremlin y sólo engloba una pequeña cantidad de las ventas obtenidas por la compañía americana Accolade. Infogrames Entertainment fue creada en 1983 y dispone de un catálogo de más de 1.000 títulos, además de los derechos sobre algunas de las licencias internacionales más conocidas.

Noticias

Michael Jordan en PlayStation

Electronic Arts ha confirmado la presencia del mítico jugador de los Bulls de Chicago, Michael Jordan, en el juego *NBA Live 2000* que se lanzará en los próximos meses. Jordan, que además hará de interlocutor de EA Sports, también aparecerá en otros juegos que planifica la compañía. Además de él, podrás escoger entre otras 60 estrellas de la NBA gracias a la opción Legends of the Game (Leyendas del juego) que te llevará a otras épocas de la Liga de baloncesto más famosa del mundo. Michael Jordan ganó seis anillos de la NBA, 10 veces el título de máximo anotador y en seis ocasiones fue escogido como Jugador Más Valioso. El número 23 de los Bulls de Chicago se retiró en la temporada 97-98, después de defender durante 14 años los colores de este equipo. ¡Bienvenido Michael «Air» Jordan!



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Primer contacto

Quake II

El Padrino de los shoot 'em up en primera persona llega a la PlayStation. Siempre sospechamos que sería algo grande. Ahora que ya hemos jugado, llega la hora de deshacernos en elogios

A todos nos encanta tomar el pelo a los que alardean de la superioridad del PC. Pobres gentes que se gastan una millonada en una tarjeta gráfica nueva cada vez que aparece una nueva generación de juegos para, al final, tener que esperar igualmente una hora para cargar un título que, inefablemente, es tan complicado como traducir el corán en verso con rima consonante al bielorruso. Y mientras, nosotros pasándolo en grande desde la comodidad del sofá del salón. Sin embargo, el PC siempre nos ha llevado la delantera en una cosa: los *shoot 'em up* en primera persona.



Recárgate

Nuestra postura, como no podía ser otra, consiste en mirar para otro lado y hacer ver que nunca antes habíamos oído hablar de los *shoot 'em up* en primera persona, aunque por dentro nos morimos porque nuestro pesonaje se cuelgue al hombro un enorme lanzacohetes y se dedique a freír al personal a diestro y siniestro. Ya hace mucho tiempo que apareció el aún estupendo *Doom*, y desde entonces lo único que hemos oído es que *Quake* era



▲ La oscuridad reina en el mundo de *Quake*, y los odiosos monstruos se mueven a sus anchas. Será mejor que les dispares.



▲ Descarga todo el poder de la escopeta. No te pierdas la sacudida del mando cuando hagas desaparecer su cabeza.



▲ Los efectos de luz y color son muy sofisticados. Nuestro favorito es el rayo azul.



▲ Esa criatura tiene un tono verduzco que muy pronto pasará a convertirse en rojo sangre.





▲ No hay tiempo de mirar por los alrededores (esto no es *Resident Evil*), así que dispara sin contemplaciones.



▲ ¡Te hemos dicho que dispares! ¡Ahora! Si es que no nos hacen caso.

Lo Mejor

Controles

En general, su dominio resulta muy sencillo, pero deberás ser un auténtico maestro en el arte del disparo si quieres llegar a ciertos niveles. La opción analógica te brinda una buenísima libertad de visión y movimientos.







Lo Mejor

Armas

La gama no es muy extravagante, pero su efectividad es siempre devastadora. La railgun es mejor que el lanzacohetes, si eres capaz de esquivar bien, pero cuando los astutos alienígenas empiezan a ir a por ti con arsenal pesado, lo mejor es pasar a palabras mayores.





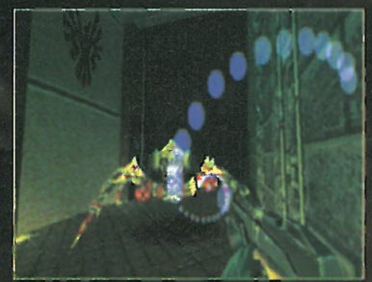
▲ A esta distancia, o matas o eres hombre muerto. No separes el dedo del gatillo y la victoria es tuya.

▲ Por desgracia, Activision no pudo prestarnos ninguna imagen del modo para cuatro jugadores...

◄ ... pero podéis creernos: la resolución sigue siendo muy buena, y la jugabilidad perfecta. Ya no hay excusas para no comprar un Multi-Tap.



▲ Hay enemigos de todas las tallas. Necesitarás un arma mejor para acabar con este tipo.



▲ Eso debe de ser una especie de rayo letal. Apártate lo antes posible.



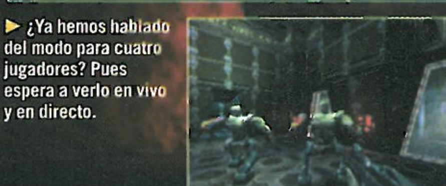




▲ Utiliza la palanca analógica para gozar de un control total, como en la versión para PC.

▲ *Quake II* está repleto de chicas la mar de amorfas. No sentirás ninguna pena cuando las elimines.

► Los botiquines están colocados en lugares estratégicos en todos los niveles; no podía ser de otra manera.



► ¿Ya hemos hablado del modo para cuatro jugadores? Pues espera a verlo en vivo y en directo.







▲ Los controles en pantalla son clarificadores. Energía, munición, blindaje y ya está.





▲ Sin lugar a dudas, *Quake II* va a ser el juego para PlayStation más ruidoso y sangriento que hayas visto jamás. Nos lo vamos a pasar pipa.

Intro



▲ A los que tienen un PC les encanta pavonearse de la superioridad gráfica del ordenador frente a la PlayStation, pero esta vez van a tener que morderse la lengua. Solo hay que ver estas imágenes.



▲ *Doom* todavía está bien, pero sus días se acaban. *Quake II* está a punto de llegar, justo a tiempo de salvar al género del *shoot 'em up* en primera persona para PlayStation.



▲ El detalle es tal que incluso puedes ver el pulgar al blandir el arma. ¡Impresionante!



▲ Aprieta el gatillo y verás un rayo de energía que freirá al enemigo al instante.

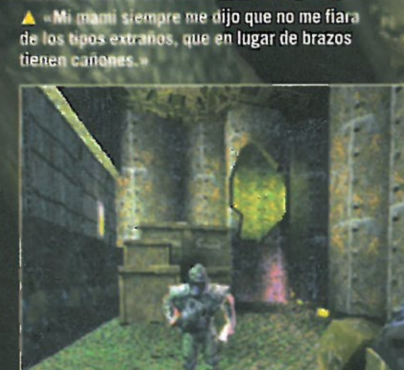
▲ «Mi mami siempre me dijo que no me fiara de los tipos extraños, que en lugar de brazos tienen cañones.»



▲ En los entornos para varios jugadores deberás aguzar al máximo tu sentido de la orientación.



▲ Una escena un poco gris; no te preocupes, la oferta de colores es mucho más extensa que esto.



▲ No recordamos si hemos hablado ya del alucinante modo para cuatro jugadores. ¿Lo hemos hecho?



demasiado complejo como para introducirlo en un disco para PlayStation (incluso la N64 ha disfrutado de *Quake* antes que nosotros).

Pues bien, a partir de ahora el PC puede quedarse con su amado disco duro, porque ya hemos jugado a *Quake II* para PlayStation y, además de ser tan fantástico como la versión informática, incluye un modo para cuatro jugadores despampanante para el que tan sólo necesitarás un Multi-Tap; nada de espeluznantes facturas de teléfono por culpa de tu adicción y la de ese colega que habita al otro lado del charco.

Quake II, creado en sus orígenes por Id, los dioses americanos de los *shoot 'em up*, llega en su conversión para PlayStation de la mano de HammerHead Studios, con base en el Reino Unido. La cantidad de

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● ***Millennium Soldier Expendable***

La próxima misión de Infogrames consiste en rescatar viejos *shoot 'em up* clásicos arcade que traten sobre las guerras entre seres humanos y alienígenas. Así será en su próximo título, que promete juegos de luz impresionantes, armas de órdago, batallas en 3-D y un sistema de manejo similar al de *Driver.*

● ***Toy Story 2***

Los alucinantes personajes de Pixar vuelven al ataque con un juego que seguirá casi al pie de la letra la trama de la película. Para acompañar a la tropa tridimensional de Mr. Potato y compañía, tendremos un montón de mini juegos y escenas de vídeo extraídas directamente de la película. Se supone que tanto el juego como la película se estrenarán a la vez a principios del año que viene.

detalle que han conseguido mantener intacto en la transición es impresionante. La complejidad de los enemigos en 3-D es una pasada, y su velocidad pone los pelos de punta. A pesar de que, en general, la ambientación de *Quake II* es oscura y tenebrosa, se producen algunos momentos de brillantes colores, como por ejemplo, durante las explosiones y en algunos tramos que sorprenden por su luminosidad en contraste con el resto del escenario. El juego para un jugador ofrece 20 niveles en total, la mayoría de los cuales se han adaptado desde la versión para PC, pero HammerHead se ha tomado la libertad de añadir unos cuantos de cosecha propia. Todavía queda por ver cómo se lo montarán con el anticuado método de control de ratón y teclado para que se adapte al Pad de la PlayStation.

Diversión sin complicaciones

Lo mejor de *Quake II* es que, nada más empezar, ya te puedes lanzar a la aventura. Sin embargo, los enemigos y monstruos son muy rápidos, y deberás explorar hasta el último pasadizo secreto para dar con el blindaje y la energía extra que te ayudarán a derrotar a la interminable horda de malos malísimos que irán a por ti. Acostúmbrate a saltar sobre charcos de escoria fundida, a zambullirte bajo el agua y a accionar todas las palancas que se crucen en tu camino.

Pero lo mejor de *Quake II* es su modo para cuatro jugadores, ya que no pierde nada de velocidad con respecto al modo para un jugador. La única pérdida se produce en el campo de la resolución. Los niveles para varios jugadores se han diseñado a propósito, y puedes establecer todo tipo de opciones para poner a prueba a los expertos y aumentar así la experiencia del juego. Si ya dispones de *Speed Freaks* o *Smash Court Tennis 2*, ya tendrás en tu casa un Multi-Tap, pero *Quake II* ofrece algo más. Conéctalo, disfruta a tope, y la próxima vez que veas a un incondicional del PC, ya puedes reírte a gusto en su cara.

▶ Ve por las trampillas del suelo para cambiar de piso. Va de perlas en el modo para varios jugadores.

▲ No siempre vas a poder contemplar con esta tranquilidad a un cohete errando su objetivo de manera tan garrafal.

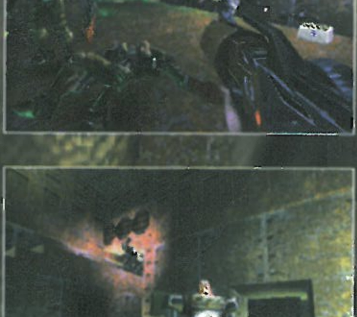


▲ Este tipo parece el padrastro malvado de los Teletubbies. Esperemos que no sea igual de ingenuo.

▲ No nos gustaría encontrarnos con un tipo así en el ascensor. No podríamos hablar del tiempo.



▲ Puedes estar tranquilo, ya que dispones de la mejor arma. Pero no te relajes demasiado.





▲ No te pierdas el movimiento del tendón al apretar el arma. Qué flipen los de PC.



▲ Por si no lo sabías, el modo para cuatro jugadores es una auténtica pasada. Estás avisado.

Lo Mejor
Simplicidad

No quiere decir que el juego sea fácil, sino que resulta muy sencillo pillarle el truco. Mira la pantalla: energía, munición, escudo, arma en uso. ¿Qué mas quieres saber? Ahora ya puedes disparar al tipo ese. Sin más dilación.



Puesta al día

PlayStation 2

Primeras imágenes de juegos para PS2 y noticias oficiales de Sony Japón



▲ El nivel de detalle es impresionante y consigue que *C&C* tenga el mismo aspecto que un montón de piezas de Lego.



▲ La potencia sin límites de la PlayStation 2 va a revolucionar el mundo de los videojuegos.

Señoras y caballeros, ante sus ojos tienen lo que podría calificarse como «el futuro». Las cuatro imágenes de este artículo corresponden a capturas auténticas de la próxima generación de PlayStation. Pertenecen a un juego llamado *Kessen* que está desarrollando Koei en Japón.

Se sabe poco de este juego, tan sólo que es un título de estrategia que muestra batallas en el Japón feudal.



▲ Con una atención al detalle tan perfecta, a ver si los juegos se pasan de realismo y no hacemos más que ver higadillos y cosas por el estilo.

Koei tiene puestas muchas esperanzas en el proyecto, y se supone que será uno de los juegos que se lancen conjuntamente con la nueva consola, allá por Navidad (en Japón). Koei también ha anunciado que los costes de producción serán elevadísimos, pero es normal, ya que el desarrollo para la próxima generación de consolas será caro. Sin embargo, estos altos costes irán de perlas a los consumidores, ya que los fabricantes lanzarán juegos de mucha calidad para asegurarse unos buenos niveles de ventas y recuperar así la inversión realizada.

Cambiando de tema, Sony ha confirmado en un rueda de prensa en los Estados Unidos que su nueva máquina será compatible con Internet, pero no incorporará módem. ¿Se tratará quizá del primer error de Sony en la nueva era de los juegos en red? ¿O tal vez el gigante japonés piensa que pretender emular a un PC con una consola es una mala idea? Habrá que esperar.



▲ Se acabó ese rollo de apuntar y señalar: con el nuevo sistema podrás pasar a la carga tú mismo a lomos de tu alazán negro y blandiendo el sable virtual por encima de la cabeza.

Puesta al día

Esto Es Fútbol

Sony no ha tenido mucha suerte con los juegos de fútbol, pero las cosas van a cambiar



▲ Los estadios no son reales, pero su aspecto resulta impresionante. ¡Ehhhh, Macarena!



▲ La animación de los jugadores es tan buena que te parecerá increíble.

The Verve escribieron hace tiempo una canción llamada *This is Music*, en la cual Richard Ashcroft se vanagloriaba de la facilidad que tenía su banda para hacer buenas canciones. Sony ha depositado también toda su confianza en su nuevo juego de fútbol, *Esto es Fútbol*.

Tras dos años y medio de desarrollo, ya está casi a punto. Su profundidad y calidad son tales que los desarrolladores de *FIFA* e *ISS Pro* deberían empezar a temblar. Más de 5.000 jugadores, 235 equipos y 20 competiciones: podría tratarse del único juego de fútbol con cabida en tu colección a partir de noviembre. Se trata de un juego realista y espectacular. Los jugadores más famosos del planeta aparecen reproducidos por ordenador con una precisión increíble. Además, los comentarios (en español) siguen de forma real los acontecimientos que se suceden en el terreno de juego a medida que desplazas el balón con el sistema de pases más suave y preciso que puedas imaginar.

Los goles son una gozada, las celebraciones aún mejor, y el griterío de la afición es tan total que te parecerá que en tu habitación se ha colado el Nou Camp al completo. Como dice el propio comentarista: «Tan sólo debes cerrar los ojos y escuchar este juego para saber lo bueno que es.» Noviembre no está tan lejos.



▲ «¿Dónde está el balón?», increpa Romario a la afición, para que lo guíen un poquito.



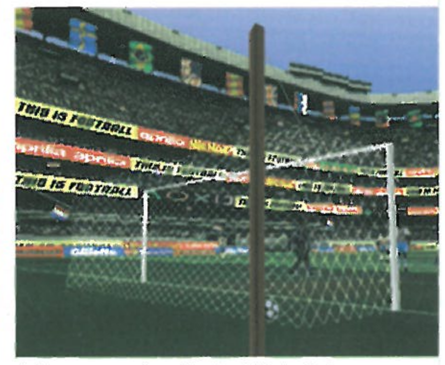
▲ Como siempre, Inglaterra pierde una nueva oportunidad de conseguir algo grande.



▲ Si es que parece un partido de verdad. Brasil está a punto de marcar.



▲ Puede que Toshack no lo quiera, pero aquí Seedorf acaba de marcar un golazo desde el punto de saque de esquina. Y se lo dedica.



▲ Los programadores han incluido hasta los postes que aguantan la red de la portería por detrás.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

Retro a go-go

Midway está recuperando algunos juegos clásicos para su CD doble *Arcade 12 Pack* que debería aparecer más o menos a finales de año. De momento se incluyen *Gorf, Rampage, Stan's 720, Hollow, Smash TV, Two Tigers, Gauntlet 2, Klax, Super Sprint* y *Toobin'*.

Centro Mail continúa su expansión

En *PlayStation Power* estamos estudiando si poner o no una sección fija dedicada a estos chicos tan activos de Centro Mail porque creemos que se lo merecen. No pasa ni un solo mes sin que nos anuncien su reciente o próxima apertura de un nuevo Centro Mail por la geografía española. Las dos nuevas tiendas especializadas en informática y videojuegos de la compañía están en Alcalá de Henares y en Las Palmas, con lo que el número de establecimientos de esta cadena se acerca ya a la setentena. Si a pesar de los pesares no hay una tienda Centro Mail (¿dónde vives?) cerca de tu casa, no te preocupes porque podrás realizar tus compras y encargos a través de Internet en la dirección www.centromail.es o por teléfono en el número: 902 17 18 19.

Primer contacto

Fighting Force 2

¡A la porra con los puzzles! ¡Lo que mola es volarlo todo por los aires! Ármate hasta los dientes y siembra el suelo de los niveles de cadáveres gracias al último shoot 'em up de Core

El primer *Fighting Force* tuvo una acogida más bien fría, debido sobre todo al raquitismo galopante de su jugabilidad. Para enmendar los errores, los chicos de Core han embutido a *Fighting Force 2* con todo tipo de vitaminas para convertirlo en un *shoot 'em up* que dará que hablar.

Aparte de unos gráficos mejorados, hay un montón de armas nuevas, entre las que se incluye un rifle con mira y un lanzacohetes enorme. Pero puede que también acabes teniendo que apañártelas con los puños y las piernas cuando te quedes sin munición. Por esta razón, Hawk puede ejecutar algunos movimientos de artes marciales en caso de combates cuerpo a cuerpo.

También se ha trabajado mucho con los niveles, y la acción se desarrolla en diversas localizaciones, desde una jungla exótica y espesa hasta una plataforma petrolífera en medio del mar.

Los efectos de luz y el diseño de cada nivel son mucho mejores que en la primera parte, y los fans estarán encantados con semejantes retoques. El desafío va a ser una pasada. No sabemos si podremos esperar.



▲ Transformers. Robots disfrazados. Este personaje en penumbras podría convertirse en un cañón.

▲ En el futuro, puede que las porterías de los campos de fútbol sean así de grandes. Como mínimo se verán goles.



▲ «Y aquí tenemos al intrépido y dicharachero hombre bala en plena actuación. En la pista tres un león acaba de devorar a su domador, pero eso lo veremos la semana que viene.»



▲ El semáforo más grande del mundo acaba de deslumbrar a nuestro héroe. La queja al ayuntamiento.



▲ Bueno, trataremos esta imagen con un poco más de seriedad. Fíjate en los efectos de luz sobre las paredes y el resto de mobiliario. Es muchísimo mejor que el *Fighting Force* original; de eso no hay duda.



▲ El barrio rojo de *Fighting Force*. No es tan picante como el de Amsterdam, pero también podrás encontrar un montón de sorpresas por todos los rincones.

Primer contacto

ISS Evolution

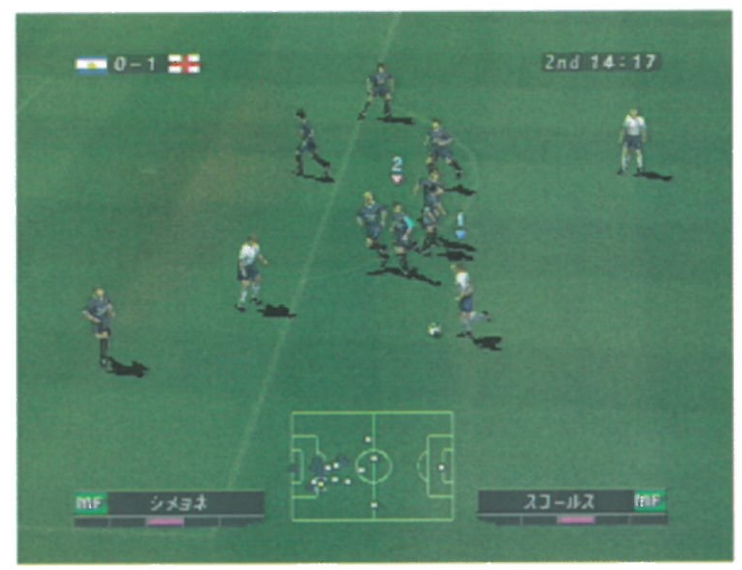
Ya va siendo hora de reprimir nuestra pasión incontenible por ISS Pro '98. ¡A partir de ahora comienza la locura por ISS Evolution!



▲ Los estadios tienen mejor aspecto que en ISS Pro '98. Lástima que las banderas sean tan exageradas.

Algún día tenía que pasar. Casi casi tuvimos que echar mano de la escarpa y el martillo, pero por fin hemos sacado la copia de *ISS Pro '98* de nuestra PlayStation. Se acabaron las ampollas en los dedos, las aburridas charlas sobre tácticas y la elección del mejor jugador de la temporada. O tal vez no. Porque en realidad, *ISS* vuelve por sus fueros, y en esta ocasión ha evolucionado, tal y como indica su, por otro lado, título un pelín tonto. Estos chicos de Konami son incorregibles.

Todo parece estar en su sitio. Los pases son suaves y precisos, las entradas por el suelo parten tantas piernas como antes y los centros cruzados lentísimos siguen siendo la peor pesadilla de cualquier defensa. Pero de repente ejecutamos un pase hacia atrás, burlamos al defensa y ya estamos encarando la portería. Eso ha de ser gol seguro. Dispara y... ¡No! ¡Ha fallado! ¿Quién puede ser tan zopenco? Claro, el bruto de Shearer, no nos extraña, después de la lesión no ha vuelto a ser el mis... ¡Un momento! ¿Hemos dicho Shearer? ¡Pero si están los nombres reales! ¡Y todo lo demás! Entonces, ese estadio que se ve en la repetición de su terrible disparo es San Siro, la catedral del fútbol italiano. Se acabaron los Sheallor, los estadios imaginarios y los nombres sin sentido. ¡Qué pasada!



▲ Un tipo intenta robársela a otro tipo. Excusad nuestros comentarios, pero es que nos hemos dejado la gramática japonesa en casa. No obstante, esperamos que los comentarios mejoren respecto a la vez anterior.

Pero seguimos sin explicarnos cómo ha podido fallar una ocasión tan clara. La respuesta es sencilla. Aparte de la ornamentación, la jugabilidad también ha cambiado. Ya no te puedes limitar a pulsar el botón de disparo y esperar que suceda lo mejor. Ahora debes dirigir los cañonazos. Puede que parezca una molestia, pero cuando seas capaz de marcar un golazo por toda la escuadra vas a saber lo que es disfrutar de verdad. Lo único que sigue incordiándonos como siempre es el viejo sistema de pases. Pero eso no evitó que *ISS Pro '98* fuera el mejor juego de fútbol de la historia.



▲ Se acabó eso de Oren. En esta ocasión, será el Owen de verdad quien siembre el pánico entre las defensas de ISS Evolution.



No obstante, *ISS Evolution* tiene mejor pinta. En serio. Sólo tienes que ver cómo caen los jugadores; la forma en que pierden el equilibrio cuando se pasan de rosca es súper realista. Las estiradas del portero son creíbles al ciento por ciento, y cuando se produce un tanto, la bola entra entre los tres palos y la red se ondula. Pero lo mejor de todo es el fantástico aspecto de los jugadores.

Así pues, cuando suene el silbato y comience la temporada de fútbol en la PlayStation ¿será capaz *ISS Evolution* de competir con *FIFA*? Pues el silbato y los toques de balón seguro que suenan mejor, ya que el sonido de *ISS* es genial, pero del resto no tenemos ni idea. Estarías loco si lo dejaras escapar.



▲ La animación de las entradas por el suelo es un pasada. Los jugadores se lanzan como bailarinas.

o Mejor
Goles



Sin lugar a dudas, lo mejor del fútbol son los goles. *ISS Evolution* no se muestra muy generoso en este aspecto, pero cuando consigas marcar, la experiencia será maravillosa. Desde los remates en el área pequeña hasta los lanzamientos de falta, no hay ni uno solo al que se le pueda hacer ascos.

¡ÚLTIMAS NOTICIAS!

● *Overblood 2*

Esta aventura en 3-D en dos discos ha conseguido vender 200.000 copias en Japón desde que se lanzó el año pasado, y parece ser que su conversión europea ya está casi a punto. Se trata de una especie de cruce entre *Resident Evil* y *Final Fantasy*, un juego enorme que combina combates y exploración a partes iguales.

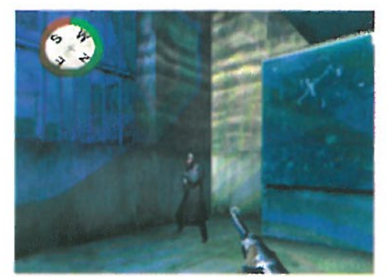
● *Llega el manga en 3-D*

Los chicos de Ubi Soft han anunciado recientemente la firma de un acuerdo internacional con Entertainment Software Publishing (ESP), que les permitirá lanzar a primeros del año 2000 dos juegos de rol. Aunque todavía no han trascendido demasiados detalles de los juegos, sí que se ha dado a conocer que uno de ellos, *Grandia*, se editará para PlayStation. Justin, su protagonista, siempre está en busca de aventuras. Él debe resolver el misterio de la piedra sagrada. Los espíritus le ayudarán en su viaje a través del continente de Messina. Estos jóvenes aventureros te transportarán a un universo futurista en 3-D lleno de sorpresas. «Ubi Soft está muy contento de trabajar con ESP en el lanzamiento de estos dos títulos, los cuales creemos que impresionarán a los jugadores europeos por la brillantez de sus gráficos y sus adictivas historias, al igual que lo ha hecho en Japón», afirmó Yves Guillemot, presidente y director general de Ubi Soft.

● Primer contacto

Medal Of Honour

Es una mezcla de Metal Gear Solid y Salvar al Soldado Ryan, pero sin los cuerpos que vuelan por los aires. Planea tomar la PlayStation al asalto en noviembre



▲ ¡Chúpate esa Nazi! Tienes un arsenal completo de armas reales a tu disposición.

▲ Según la brújula, estamos cerca de Calais, a la entrada del Eurotúnel.

Medal Of Honour, la última ración de acción de los chicos de EA, se basa en la participación americana en la Segunda Guerra Mundial. Eres un piloto caído en territorio enemigo que se convierte en agente secreto de campo. Debes realizar una serie de complicadas misiones para la OSS (los grupos de operaciones encubiertas de la época).

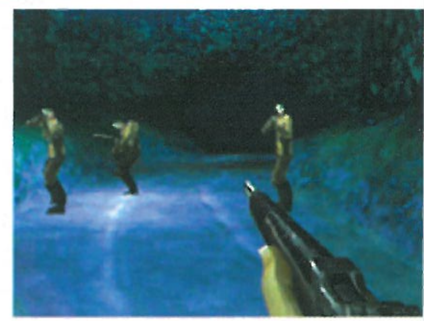
Siguiendo la tradición de las películas americanas sobre la guerra, debes llevar a cabo todo tipo de misiones encubiertas en las que deberás matar, saquear, rescatar, robar y todo tipo de cosas por el estilo, siempre burlando a los temidos alemanes, eso sí. Hay ocho misiones, cada una con sus propias submisiones, y se basan en hechos reales. No sabemos si esto gustará mucho entre el mercado alemán. Durante los últimos meses, en el entorno del PC han proliferado con éxito juegos de este tipo (por ejemplo, *Commandos*).

Tras el lanzamiento de *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid*, que supuso la presentación de las tácticas de espionaje y sigilo en el mundo de la PlayStation, los jugadores que ya estaban aburridos de tantos disparos y masacre sin sentido podrán continuar disfrutando gracias a *Medal Of Honour*. Para mucha gente resultará irresistible el hecho de sentirse perseguido por unos soldados alemanes muy inteligentes y bien armados mientras se meten el en pellejo del James Bond de la Segunda Guerra Mundial, sobre todo teniendo en cuenta que los gráficos son tan buenos como puedes ver en estas imágenes. Si la jugabilidad está a la misma altura, podríamos estar ante la próxima sorpresa de PlayStation.



▲ Creemos que vas a interrumpir el tranquilo pitillo de los soldados. ¡Fumar perjudica seriamente la salud, muchachos!





● Noticias

Eidos adquiere una parte de Elixir Studios



Una de las compañías desarrolladoras y editoras más importantes de la industria de los videojuegos, Eidos —en España distribuida por Proein—, ha adquirido recientemente el 5 por ciento de Elixir Studios. ¿Qué no te suenan? Pues, para que te enteres Elixir Studios fue creada en 1998 por Demis Hassabis. ¿Tampoco sabes quién es?
Pues a los 16 años fue uno de los cocreadores de *Theme Park*, para Bullfrog Productions, del que se han vendido tres millones y medio de unidades. Fíjate tú. Y tú sin enterarte.

● Noticias

Acclaim establece una filial en España

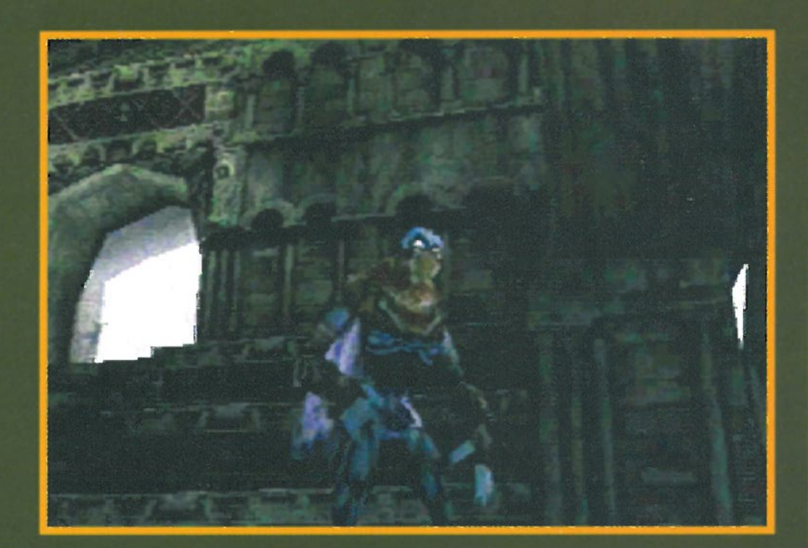
Acclaim Entertainment, Inc. ha anunciado hace unos días la apertura oficial de una filial en España. Esta editoria independiente, parte del grupo internacional, distribuirá y lanzará los productos directamente en los mercados español, portugués y latinoamericano. Las oficinas de la sede española estarán ubicadas en Madrid. «Éste es un anuncio significativo y representa un paso más en la expansión del grupo internacional», comentó Rod Cousens, presidente de Acclaim Internacional. «Nuestro compromiso es incrementar los ingresos del grupo a través de filiales de distribución exclusiva en territorios estratégicos.» Hasta hace unos meses, la compañía New Software Center era la encargada de distribuir los productos de Acclaim en nuestro país.

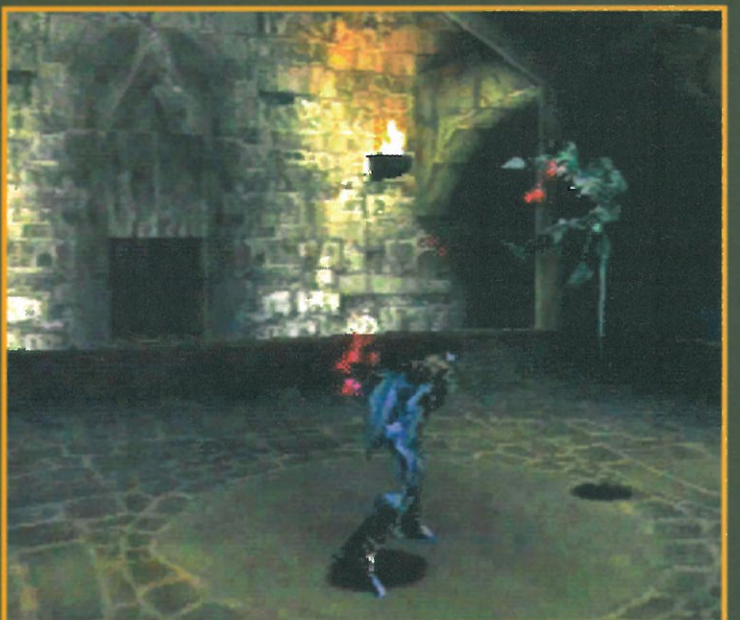
Concurso

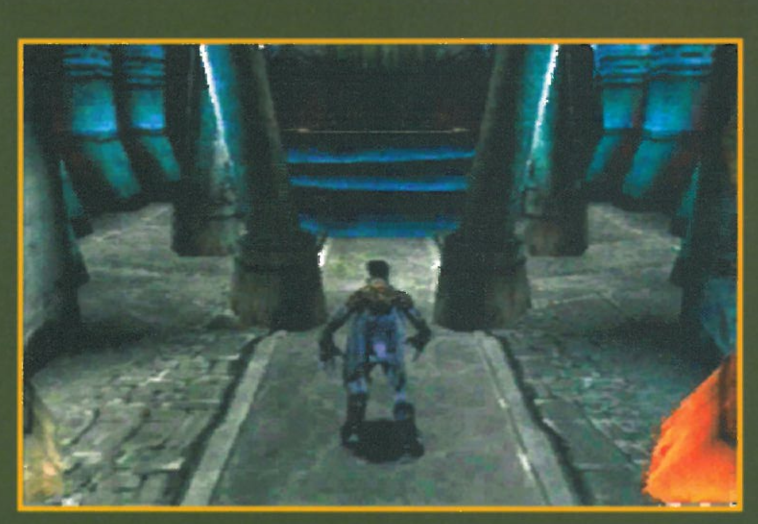
CONVIÉRTETE EN UN VAMPIRO DEMACRADO CON PLAYSTATION POWER

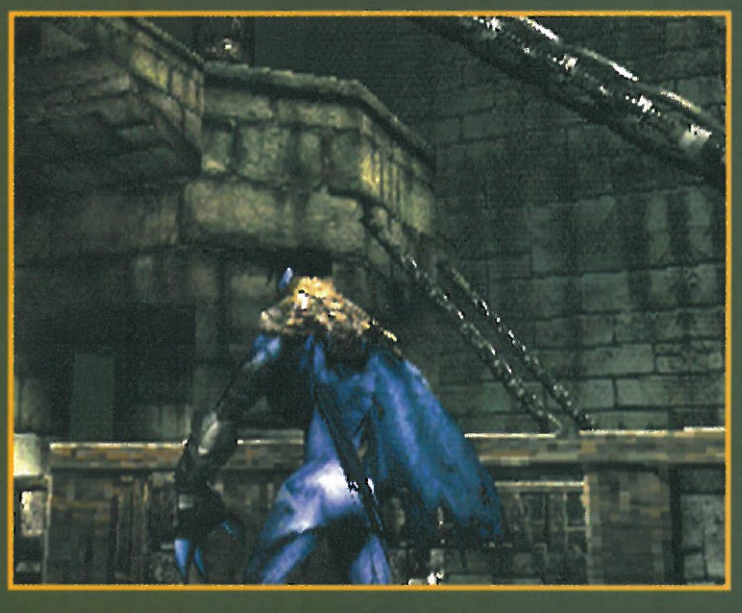
PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 5 FIGURAS O UNA DE LAS 10 CAMISETAS SOUL REAVER

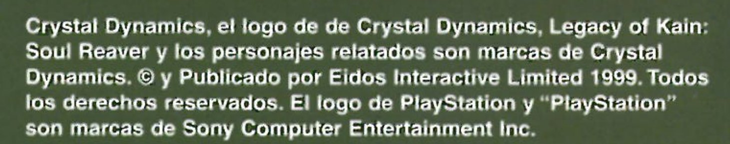
¡Cómo sois! No se os puede dejar solos ni un segundo. Nos vamos de vacaciones y a la vuelta no podemos ni entrar en la redacción. A ver, ¡que levanten la mano aquéllos que han contribuido a inundarnos de cartas para el concurso Soul Reaver! ¿Que no te dio tiempo porque estabas de vacaciones? No te preocupes. Los chicos de Proein son tan generosos que ante tanta demanda nos han dado más premios para repartir: 5 figuras y 10 camisetas de Soul Reaver. Toma papel y boli, concursa y gana.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de octubre.







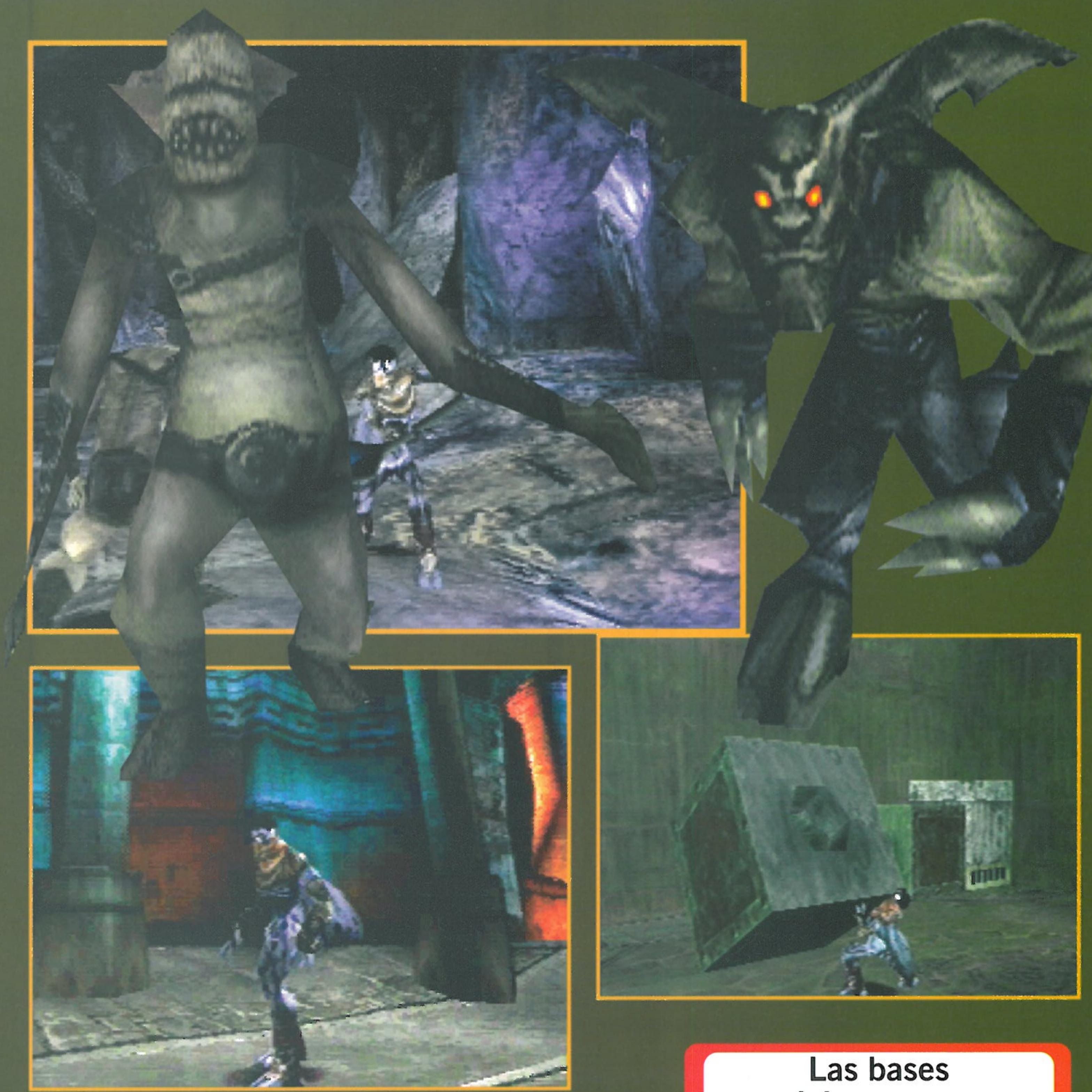












Recorta por aquí

PSP. 29

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama el protagonista de Soul Reaver?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Soul Reaver*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.° San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo

40



¡Trucos!

Pequeños trucos

44 APE ESCAPE



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 25 ● Puntuación: 96%

Driver

En la parte final de nuestra guía de este mes para el fantástico Driver te contamos exactamente cómo hacer pedazos las duras calles de Los Ángeles y Nueva York. Incluso puedes encontrar algunos trucos prácticos para evitar la custodia de un oficial. ¡Ja, ja! La pasma nunca conseguirá atraparte con vida (al menos en este juego)

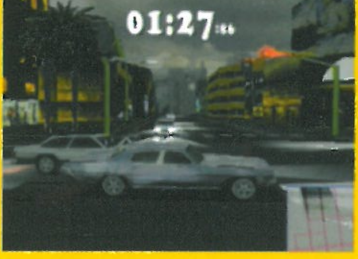
LOS ÁNGELES

Lucky al hospital

Dirígete a la izquierda hasta llegar al centro de la ciudad y allí gira en la primera a la derecha. En esta misión hacerlo todo en el momento exacto es fundamental. No puedes permitirte el lujo de chocar o calar el coche en ningún momento. El punto de recogida está en un pequeño callejón a medio camino de la calle, objetivo en la izquierda. Cuando hayas recogido a Lucky, dirígete hacia el otro lado del callejón y ve a la izquierda. Por último, toma la calle larga y gira en la cuarta a la izquierda.

Maya

Cambia el rumbo hacia el Norte y luego a la derecha hacia el centro de la ciudad antes de tomar la entrada Este a la calle de semicírculo. Mete a la loca de Maya en el asiento trasero y haz un cambio de sentido para dirigirte hacia la primera autopista antes de tomar la cuarta a la derecha.





La persecución

Normalmente podrás atrapar a Duval en la primera curva y adelantarle en la segunda intersección si tomas las curvas en línea recta. Si eso falla, la mejor táctica es intentar mantenerte a su lado y hacer que su contador de daños suba lanzándote contra su coche. Es tan rápido como tú, por lo que deberás intentar girar el volante lo menos posible ya que esto te hace aminorar la marcha.



Roba un coche de la pasma

Hay algo de casualidad en todo esto porque los coches de la policía nunca aparecen en el mismo sitio dos veces y tendrás que alcanzar el objetivo sin escolta. La ruta más fiable es hacer un cambio de sentido al principio, después toma la primera a la izquierda y dirígete hacia la autopista del Norte. Tómalo con calma y evita a la policía.

El intento de asesinato de Maddox 1

Haz un cambio de sentido, toma la primera a la izquierda y lánzate por la calle más grande hacia el blanco. La entrada al aparcamiento está después de girar a la izquierda. Ábrete paso hasta arriba en el mismo sentido en el que giran las agujas del reloj para recoger a los matones. Cuando hayan subido al coche, sal por el mismo lugar por el que has entrado. Toma la cuarta a la izquierda y estarás en el buen camino hacia tu blanco.

El intento de asesinato de Maddox 2

Aún conservas los daños que has sufrido durante la primera parte de la misión, por lo que debes tener cuidado. Normalmente, la policía es más rápida que tú y te hace la vida imposible. Sigue por la carretera desde el principio y gira a la derecha cuando llegues a la intersección. Luego gira en la segunda a la izquierda y emplea todas las tácticas posibles para evitar a la policía. El escondite se halla en el complejo que está más al Sur.

Lucky a la cama (LA)

Lucky no ha tenido ni una buena semana durante este mes, ya que es la segunda vez que has tenido que rescatarle. Por suerte, esto ha permitido que los rivales de tu enemigo espabi-

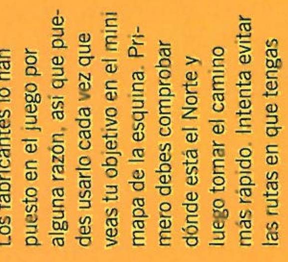
¡TRUCO RÁPIDO!

● *Pista de choque*
Si te estrellas contra un árbol o un coche, ni se te ocurra seguir pisando el acelerador para superar el obstáculo. No funcionará. Cuando choques, pon marcha atrás, endereza el vehículo y lárgate. Tampoco debes intentar girar el volante porque causa confusión.

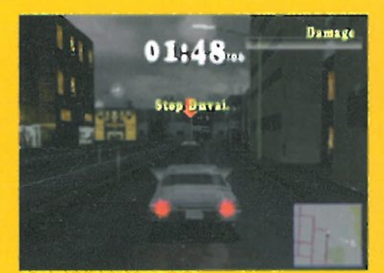
● *Leer el mapa*

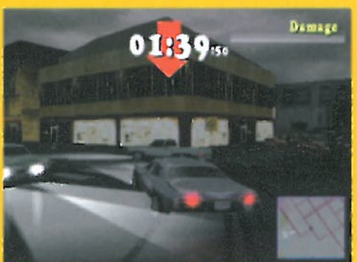


Los fabricantes lo han puesto en el juego por alguna razón, así que puedes usarlo cada vez que veas tu objetivo en el mini mapa de la esquina. Primero debes comprobar dónde está el Norte y luego tomar el camino más rápido. Intenta evitar las rutas en que tengas











LOS ÁNGELES (CONT.)



laran un poco. Primero, debes recoger a tus tiradores (no te preocupes demasiado por el límite de tiempo porque debes chocar unas cuantas veces antes de que se acabe el tiempo). Cuando ya estén en tu coche, las cosas se complican un poco; sólo dispones de un minuto para atravesar la ciudad. Hay tan poco tiempo que puedes olvidarte de terminar la misión si chocas un par de veces o te persiguen. Si sucede una de esas dos cosas tendrás que poner al mal tiempo buena cara mientras reinicias el juego. Antes de empezar esta segunda etapa, comprueba el mapa y decide la ruta que sea más rápida.

La fuga de Berverly Hills

Puede parecer que no es demasiado difícil pero pronto te darás cuenta que todo el dichoso parque móvil de la policía de Los Ángeles se halla patrullando esa noche. El menor error que cometas detrás del volante será detectado por el policía de turno que enviará un APB para que todos sepan dónde encontrarte. ¡Qué faena! Verás que llegar a Beverly Hills no te supondrá ningún problema pero la cosa se complica después de la segunda etapa, donde nueve de cada diez veces la pasma se presentará cuando intentes descargar. Esto te obligará a meterte en un lugar seguro, al otro lado de la ciudad… con unos 20 policías por eludir durante el camino. Y eso es algo difícil con un coche no demasiado fuerte.

La carrera de prueba (LA)

No hay mucho que decir sobre este nivel. Hay una llamada telefónica. Los malos están buscando a alguien a quien encerrar y se les ocurre que tú eres el afortunado. La única pista que podemos darte es que conduzcas lo más rápido que puedas. No debes preocuparte demasiado sobre el límite de tiempo. Simplemente disfruta detrás del volante.



NUEVA YORK





es tu primer trabajo en Nueva York y no es demasiado difícil. En primer lugar, recibes la orden de encontrarte con tipos despreciables para recoger una «mercancía». Cuando ya la has conseguido, la policía y los malos te perseguirán hasta el próximo punto de descarga, por lo que deberás tener mucho cuidado por si aparecen coches sospechosos… seguramente van a por ti. El límite de tiempo es amplio entre las dos primeras secciones; no debes fastidiarlo todo en la primera ronda. En la segunda, necesitarás todo el tiempo que hayas podido ahorrar.

El cambio de Grand Central Station

Con toda seguridad, se trata de la estación más famosa del mundo. Quizá pienses que no has estado nunca ahí, pero sí la conoces… ¿Alguien se acuerda del viejo edificio de *Armageddon* que era destruido por asteroides que se estrellaban contra sus ventanas de cristal oscuro? Bien, pues eso era Grand Central. Este

El montón de chatarra de Luther (NY)

Una de las misiones más entretenidas, pero también más frustrantes, del juego. Lucky, un tipo con clase, tiene un trasto de coche que tiene que llevar al otro

PEQUEÑOS TRUCOS

Driver

Invencibilidad: **L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1**

Sin policía: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L2, R1**

Tracción trasera: **R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1**

Suspensión amplia: **R2, L2, R1, R2, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1**

Mini coches: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2**

Pantalla boca abajo: **R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1**

Ver créditos: **L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R2**

Grand Theft Auto

Evita atropellar peatones: **Pulsa el botón «especial» para tocar el claxon cuando estés en el coche**

Bomba: **Roba un coche pequeño, busca la puerta del garaje con la X y entra el coche. Tu auto será manipulado. Páralo en cualquier sitio, pulsa Fuego para armar tu coche y sal. Este truco es muy práctico para cualquier trabajo, matar o recolectar dinero. Nota: DEBES tener por lo menos 5.000 dólares o no podrás hacer que tu auto sea manipulado**

Códigos truco: **En vez de tu nombre, introduce los códigos siguientes:**
GROOVY: **Todas las armas**
WEYHEY: **9.999.990 puntos**
BLOWME: **Coordenadas**
EATTHIS: **Nivel máximo deseado**
THESHIT: **Todos los ítems**
TURF: **Todas las ciudades**
MADEMAN: **Todas las ciudades y armas**
BSTARD: **Todas las ciudades, armas infinitas y 99 vidas**
FECK: **Liberty City Parte 1 y 2**
TVTAN: **San Andres Parte 1 y 2**
SATANLIVES: **99 vidas**
EXCREMENT: **Multiplicador x5**
CHUFF: **Sin policía**
PECKINPAH: **Blindaje, todas las armas y una tarjeta para salir libre de la cárcel**
URGE: **Todas las ciudades Partes1 y 2 excepto Vice City 2**
CAPRICE: **Todas las ciudades Partes 1 y 2**
INGLORIOUS: **Todas las ciudades**
HANGTHEDJ: **Todas las ciudades, un montón de dinero, todas las armas y un loro**
SKYBABIES: **Nivel Select parcial (hasta «Mandarin Mayhem»)**

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

NUEVA YORK (CONT.)



lado de la ciudad. Para cuando te subes en el coche tu índice de daños se ha disparado por los cielos y sólo te quedan dos oportunidades en la barra... debes tener muchísimo cuidado. Otro punto que cabe mencionar es que este coche parece diferente, por lo que la policía se pasará mucho tiempo comprobándolo. Conduce con cuidado. No hay un tiempo limitado, no debes apresurarte.

El accidente (NY)

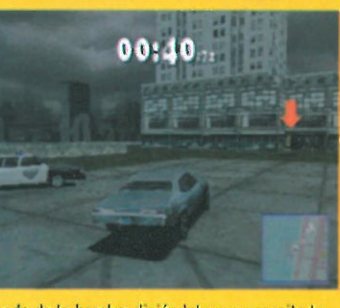
Otra misión genial. Ambientada en el fondo de Nueva York (cerca del World Trade Center), en ésta te estrellarás contra otro coche mientras conduces un coche patrulla (es perfecto para culpar a las autoridades). Granger conduce por ahí cuando decides salir de tu escondite y empiezas a perseguirle. La mejor forma de hacerlo es practicar un poco en el juego de persecución (se basa en el mismo principio). Cuando te apetezca afrontar el desafío fíjate en cómo actúe al girar. Por norma general, si se desliza a la izquierda es casi seguro que girará a la derecha. Al tomar las curvas abiertas tendrás mucho tiempo para atraparle. Sólo debes anticipar hacia dónde va a girar y entonces cor-



tas en las curvas. Choca contra él tres veces (dos si das contra su motor) y habrás culminado la misión. No olvides probar tu sirena... es una gozada.

El rescate (NY)

Ésta ya es bastante más difícil. Estás muy ocupado sin hacer nada cuando recibes una lla-

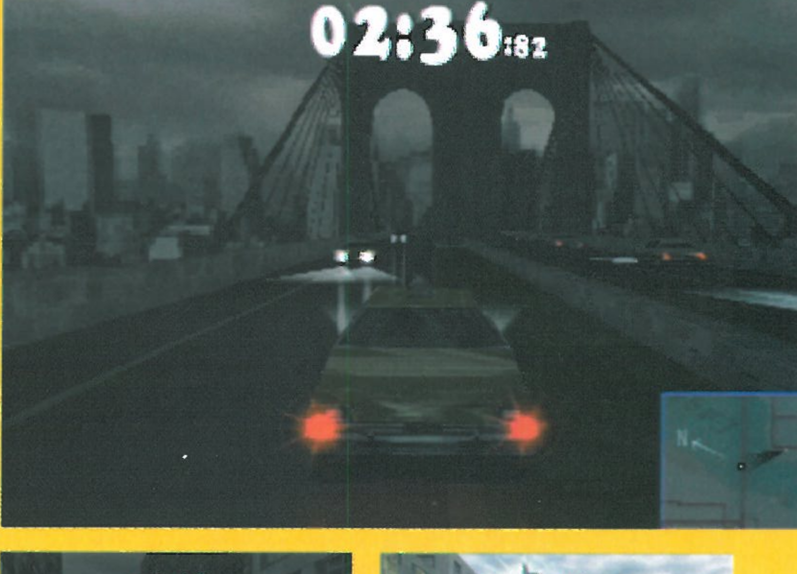
mada de tu hombre diciéndote que necesita tu ayuda. Están atrapados en un tiroteo con la policía y necesitan una mano para salir ilesos del enfrentamiento. Es decir, te necesitan. La clave para la primera sección es evitar que te persigan porque no podrás perderlos en la zona de rescate. La segunda sección es difícil ya que la policía es la única vigilancia que hay. Te embestirán antes que molestarse en girar el volante. Si tu índice de criminalidad o de daños supera el 50 por ciento, la recta final será inútil porque es tan larga que tu pobre coche no sobrevivirá. Cuando por fin salgas de la autopista y te dirijas a lugar seguro debes hacerlo aproximándote desde la derecha y conduciendo alrededor de los edificios del medio. De este modo, podrás recibir una cálida bienvenida.

Toma un taxi (NY)

Una misión bastante difícil. Los que mandan necesitan que te hagas con un taxi. El único problema es que estos vehículos son extraordinariamente blandos en una colisión. No quieren un taxi abollado, por lo que deberás tener mucho cuidado cuando vayas del punto A al B. En esta misión no hay límite de tiempo, con lo cual podrás conducir respetando la velocidad máxima permitida en todo momento. Pero eso sería muy aburrido. Debes tener cuidado en las curvas. Cuando tengas que ir hasta el río opta por Battery Tunnel porque tendrás menos probabilidades de chocar (en el puente de Brooklyn hay dos zonas bastante complicadas en las que podrías sufrir un desastre).

Destroza las ruedas de Granger (NY)

Otra misión con choques. Actúa como si se tratara de otra misión de persecución. Fíjate en la forma en que giran y anticípate. Cuando pasan por una intersección casi no giran para salir más rápidos de la curva. Si te anticipas un par de veces te plantarás justo detrás de su para-





choques. Si prefieres inclinarte por la embestida, lánzate sobre él lateralmente para que se estrelle contra un edificio. Tendrás que hacerlo un par de veces, o bien puedes optar por cuatro choques convencionales. Ninguno de los dos métodos es difícil.

Elimina a los chicos de Granger

El principal problema de esta misión es la fuerza de tu coche. No sería tan duro si sólo tuvieras que encargarte de dos coches pero tendrás que ocuparte de ¡cuatro!... y eso dejará al tuyo bastante maltrecho. Para echarles del juego lo más rápido posible, intenta embestir contra los coches para que se estrellen a su vez contra otros vehículos o contra edificios. Y procura moverte todo el tiempo o la policía chocará contra ti. Y con lo mal que estará tu coche, si eso sucede no sobrevivirás a demasiados golpes.

Los negativos (NY)

Los tipos para los que trabajas son criminales sin ningún sentido de la responsabilidad cívica. Cuando pescaron al alcalde con las manos en la masa los negativos se convirtieron en algo muy deseado. Y tu jefe quiere hacerse con esos negativos. Otro sencillo juego de persecución. El único problema que puedes tener es con el rendimiento del coche, demasiado propenso a salir derrapando cuando tomas una curva a gran velocidad. El mejor consejo es que gires con precaución y pises el acelerador cuando hayas salido de la curva. También derraparás pero no con tanta violencia.







¡TRUCO RÁPIDO!

que girar muchas veces porque eso sólo te hará disminuir la velocidad.

● *Aprende los atajos*
Intenta recordarlos porque son de un valor incalculable. En San Francisco hay un garaje subterráneo muy práctico para esconderse de la policía, mientras que en Nueva York está Brooklyn (muy pocos se aventuran por ahí... limítate a tomar el puente, el túnel tiene demasiado tráfico).

● *Fíjate en el tráfico*
Una de las primeras cosas de te enseñará el instructor de autoescuela cuando te sientes al volante será a fijarte en el tráfico... en observar el coche que va delante del que te precede. Esta idea también funciona en *Driver* y es una buena forma de anticiparte a la carretera y a sus peligros.

NUEVA YORK (CONT.)







Ceda el paso

Esta es una prueba de fuego. Tras desaparecer al principio del juego, Slater regresa para reclamar su trono. Está furioso. Empiezas desde un lado de Nueva York y tendrás que cruzar toda la ciudad con la mayor rapidez posible. Cuatro minutos pueden parecer mucho tiempo pero... como dijo Paul Daniels «cada segundo cuenta». Y por si fuera poco, el tiempo tan horroroso hace que tus ruedas traseras derrapen en cada giro. Procura no tener demasiados percances ¿vale?

La situación de Ali

Después de colarse en la oficina de Hancock ha encontrado unos sabrosos documentos pero también se ha metido en un ...en lío.

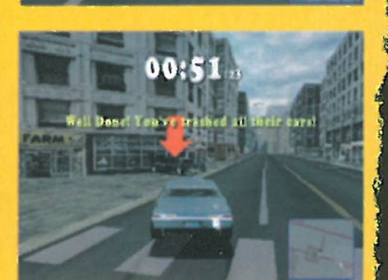
Tendrás que cruzar todo Nueva York en muy poco tiempo. Intenta no chocar más de dos veces y todo irá bien. Cuando ella suba al coche ignora sus comentarios; le gusta creer ...s muy buena conductora, pero en ...honor a la verdad, no es ...nada del otro mundo.

Lo mejor que puedes hacer es pisar a fondo el acelerador para regresar al motel y ocultarte durante un tiempo. Para alguien con tus habilidades, esto es pan comido.

La carrera del presidente

Ir a por el presidente es un placer, pero este nivel es muy duro. El coche es demasiado lento y se arruga como una bolsa de papel. Muy duro. Al empezar te encuentras con una larga cola de taxis. Parece algo extraño empezar de esta manera, pero resulta que son tus chicos, así que no debes preocuparte. Cuando deberás empezar a preocuparte será cuando los ade-...tes y estés en plena calle. No es sorpren-...te que la policía busque y que ...den desesperados inten-...do frenarte. Lo ...gico sería pen-...ar que ...podrían tener un poco más de cuidado al acercarse a tu coche debido al pasajero tan especial que llevas a bordo, pero no. La palabra clave en este nivel es precaución. Evita cualquier percance en las curvas, tómatelo con calma y serás un héroe nacional. PSP





PEQUEÑOS TRUCOS

Grand Theft Auto: London

Introduce HAROLDHAND: **Abre todos los niveles y toma todas las armas, municiones infinitas, una tarjeta para salir libre de la cárcel, blindaje, la foto del loro, 9.999.990 puntos, 99 vidas, multiplicador x5, ningún policía y muestra las coordenadas**

Rampage Universal Tour

Menú de trucos: **Introduce BVGGY como tu contraseña para añadir «TRUCOS» al Menú de Opciones**

Juega como George: **SM14N**

Juega como Lizzie: **S4VRS**

Juega como Myukus: **NOT3T**

Juega como Ralph: **LVPVS**

Juega como un Alienígena: **B1G4L**

Medievil

Menú de trucos: **Para el juego, mantén pulsado L2 y pulsa Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo (POLVO ERES Y POLVO SERÁS)**

Menú de súper trucos: **Para el juego, mantén pulsado L2 mientras presionas Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha (PARA SONAR FUERTE MUEVE EL GNOMO HASTA LA PUERTA)**

C&C Red Alert

Para introducir estos códigos, haz clic sobre el menú de equipos con el botón de cancelar (Círculo por defecto). Ahora mueve el cursor sobre los iconos siguientes de la barra de menú y pulsa el botón cancelar en cada uno

1000 créditos: **Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo**

Bomba atómica: **Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado**

Cronosfera: **Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X**

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 26 ● Puntuación: 82%

Ape Escape

No se trata de una monada de juego. Las criaturas «comeplátanos» de Ape Escape pueden llegar a ser una auténtica pesadilla, aunque si las comparamos con los payasos, caballeros y robots, osos polares, tiburones y mamuts no son más que angelitos. Para echarte una mano te ofrecemos esta guía práctica

ENEMIGOS

Castillo Clumbling

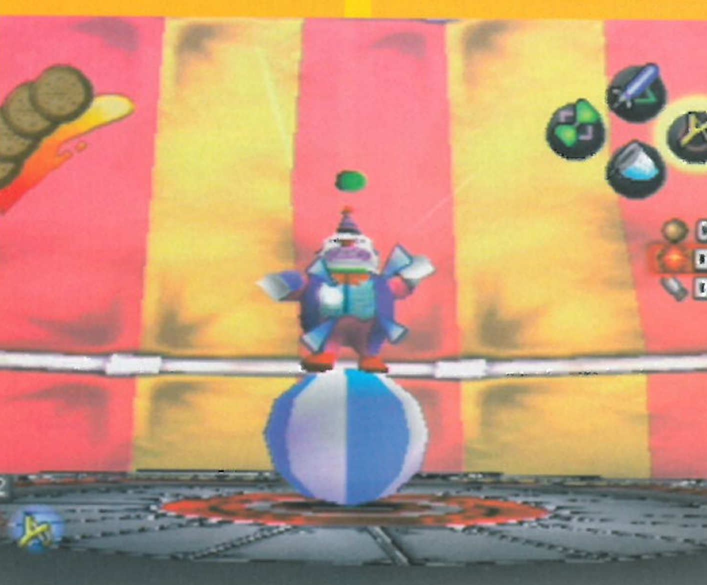
Este *Ape Escape* parece bastante fácil. Sin enemigos de envergadura a los que enfrentarse al final de cada etapa, cualquiera diría que es coser y cantar. Pues no. Eso es lo que parece al principio, pero cuando alcances el Castillo Clumbling suplicarás que se transforme en un juego «normal» de plataformas. El primer enemigo al que te enfrentas es Jake. Aparece al final de este primer nivel. Se trata de un enorme caballero que desprende electricidad. Para evitar las chispas, corre por el borde de la torre hasta que el caballero clave su hacha en el suelo. Salta por encima de las ondas de choque, corre y atízale con tu cachiporra. Hazlo cinco veces para derrotar a la bestia.



Base de Specter

¿Creías que ese era el gran Jefe final? Qué equivocado estás. Sobre la base de Specter hay un robot que no para de atizarte con misiles y rayos láser. No te acerques a él mientras tenga lugar la carnicería. Sin embargo, cuando esté recargando su energía, empezará a destellear una luz verde. Corre hacia esa luz y golpéala con tu porra. ¡Esta sí que es una buena jugada!





Specter Square: el Circo

En el Specter Square hay cinco subniveles. En dos de ellos hallarás enemigos: en el circo y en el rally. Tienes que sacar al profesor de la jaula del circo. Súbete encima de la jaula y balancéala a la vez que abates a un elefante muy bien entrenado. Cárgate al elefante con tu porra para que caiga en el agujero (nunca dispares la pelota de playa) y utiliza el propulsor para saltar sobre la brecha con total seguridad. El elefante que hace equilibrios sobre la pelota de playa se abalanzará sobre ti. Tendrás que echar mano del aro para evitar que te aplaste y atacarle cuando se caiga de la pelota. Lo liquidarás en un abrir y cerrar de ojos.

Specter Square: Go Kart

Averiguar lo que sucede en el nivel Go Kart es una tarea bastante difícil al principio (en realidad, esto sucede en todos los niveles del juego). Tienes que destruir un enorme coche cuyo pasatiempo favorito es lanzar pequeños juguetes contra ti. Quédate en el espacio de césped que hay frente al coche, espera a que cambien las luces y apártate. El coche acelerará en tu dirección, se estrellará contra un muro y verás que una luz verde empieza a brillar en la parte trasera del vehículo. Destruye la luz con tu porra.

Sky TV Tower

Esto es maldad. Specter ya no es un juego de niños y, por primera vez, te planta cara. Tiene un arma enorme y te disparará repetidamente. Evita el arma ya que se bloquea en el blanco —que eres tú— corriendo hacia la derecha y después hacia la izquierda. Al correr hacia la izquierda, dirígete hacia el arma y golpéala con tu porra. Pero Jake aún no lo ha perdido todo. Ahora (después de un vergonzante diálogo al estilo de *El retorno del Jedi*) se monta en un robot enorme. Te disparará con rayos láser, bombas incendiarias, te lanzará puñetazos... Evita el primer ataque con rayos láser corriendo a través del robot, salta cuando empiece a golpear el suelo y usa tu lanzador para disparar contra los brazos del robot en cuanto se vuelvan verdes. Cuando le hayas arrancado los dos brazos, ve y quédate un centímetro dentro de la parte derecha de la plataforma. Cuando el monstruo sin brazos se gire hacia ti, salta sobre la parte central de la plataforma y acciona el interruptor verde de su cuerpo con tu porra. Para derrotarlo, tendrás que hacer esto tres veces. Ya está...

Confrontación final

Bueno, aún no. Lo que pasa es que Specter regresa para la última vuelta. En serio. Es peor que Blofeld. Empezará lanzándote enormes bolas de fuego y tú tendrás que esquivarlas y lanzarlas como un *boomerang* contra él. Ahora ya habrá desarrollado un campo de fuerza que dispara bolas de fuego. Usa todas tus armas (pero no todas a la vez) para romper ese campo de fuerza. Cuando se arrastre por el suelo agonizando, aprovecha para atraparlo en tus redes. Pero recuerda que sólo puedes enfrentarte a este enemigo cuando hayas encontrado y atrapado con la red a todos los monos. Para eso hemos venido a echarte una mano. Somos así.





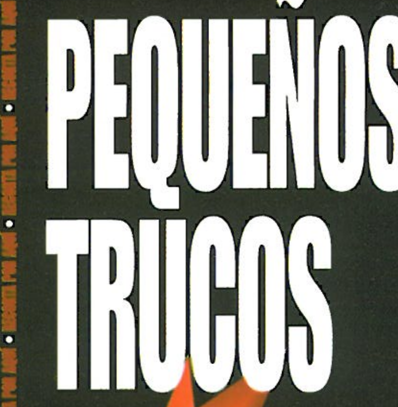
¡TRUCO RÁPIDO!

● *Tonterías*
Usa el radar para ver a qué te enfrentas. Puedes distinguir a los monos por el color de sus pantalones.

● *Pantalones amarillos*
Son monos normales. Sólo tienes que acercarte a ellos y lanzar la red.

● *Pantalones rojos*
No te acerques demasiado a estos monos porque tienen un golpe potente. Salta muy alto y balancea la red para capturarlos.

● *Pantalones azules*
Son rápidos pero grandes. Si el mono corre alrededor de un edificio, corre en sentido contrario. Así le engañarás y podrás atraparle más fácilmente. O también puedes intentar frenarle con tu catapulta.



PEQUEÑOS TRUCOS





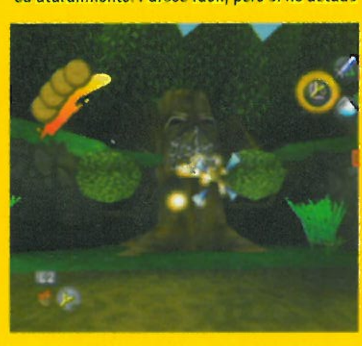
MONOS DESCARADOS



Ahora vamos a ser sinceros. *Ape Escape* es genial pero no es *Warzone 2100*. No es tan agotador. Por eso, queremos decirte que no es necesario que en el primer nivel atrapes al mono que te está mirando a la cara con descaro y chillando «soy un mono. Atrápame, por favor». En lugar de eso te diremos cómo puedes cazar a todos esos monos descarados. Cuando los hayas atrapado sabrás cómo atrapar a los demás. ¡Hurra!

1. Selva frondosa

Este mono puede controlar un árbol. Si no te acercas a él con rapidez trepará a un árbol y te atizará de lo lindo con sus ramas. Y cuando esté en esa situación no será fácil engatusarle. Podrás hallarlo a través de la primera puerta de la derecha cuando entres en la selva. Usa el propulsor para sortear el abismo corriendo sobre el tronco hacia el campamento. Toma el aro y asegúrate de que el mono no pueda verte. Abalánzate sobre él y atrápale aprovechando su aturdimiento. Parece fácil, pero si no actúas con la rapidez suficiente tendrá tiempo de encaramarse al árbol.



2. Ruinas misteriosas 1

Justo encima de las ruinas hay un interruptor que abre una puerta. Acciónalo y sube al ascensor. Aquí es donde tu habilidad para ir a hurtadillas te resultará de gran utilidad. Si el mono te ve, se largará. Lo mejor es que bucees hasta colocarte a su lado para poder atraparle. Ahora vamos a hacer un pequeño truco. En este nivel hay dos monos descarados. El segundo se va corriendo y va armado con un lanzacohetes. El único consejo que podemos darte es que le persigas hasta acercarte a él.

3. Océano primitivo

Este mono va montado sobre un tiburón. Puedes intentar hacerle caer con tu catapulta, pero es una maniobra difícil y fastidiosa. Tienes la opción de zambullirte con el tiburón, ignorando sus enormes dientes, y atrapar al mono igual que si no estuviera sentado a lomos de un tiburón: usa tu red de pesca. Ahora tendrás que hacer un acto de fe. Bueno, en realidad lo que necesitarás es una gran habilidad. Sumérgete en el agua y avanza por la cueva de tu derecha. Mata a los pájaros y súbete a la plataforma. Ahora salta sobre el primer tallo. La cámara te fallará ya que tendrás que saltar de espaldas sobre un tallo que está fuera de tu ángulo de visión. Pulsa L2 para mover la cámara alrededor del tallo hasta que éste obstruya tu visión. Salta hacia atrás, salta sobre la cornisa y atrapa al mono.



● Se supone que debe ayudarte, pero de hecho sólo te dirá que continúes y atrapes a Specter unas 30 veces. Pero ¿cómo?

C&C Red Alert

Mostrar mapa: **Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado**

Parabomba: **Cuadrado, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo**

Nivel ganador: **X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo**

Soylent Green: **Convierte a la gente en oro en el modo Multiplicador, construye una refinería, haz clic sobre el menú de equipos y pulsa cancelar sobre cada uno de los iconos siguientes: X, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X**

X Games Pro Boarders

Nivel circuito: **Ve a la opción de contraseña e introduce X, Círculo, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado**

Trap Gunner

Música de fondo alterna: **Círculo, R2, R1, Triángulo, X, Cuadrado, Derecha, L2, L1, Arriba, Abajo, Izquierda**

Personajes *bonus*: **L2, L1, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2**

Disfraces *bonus*: **R2, R1, Triángulo, Izquierda, X, Cuadrado, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2**

Nivel *bonus*: **En la pantalla del título, pulsa Select 12 veces**

Cambiar trampas: **L2, R2, L1, R1, Arriba, Triángulo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Abajo, X**

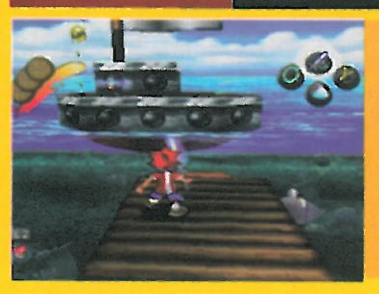
Personajes secretos: **En el modo Historia puedes ganar al juego con Van Reily, John Bishous y Tenrou Ugetsu como personajes a los que puedes jugar**

Icono secreto para guardar: **En la pantalla del título pulsa Izquierda, L2, L1, Arriba, Abajo, Derecha, Cuadrado, R1, R1, Triángulo, X, Círculo**

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

MONOS DESCARADOS (CONT.)











4. La isla de Garburin

Por el momento, ignora ese arenque ahumado. Lo que quieres saber es cómo cazar a ese mono que hay detrás de la puerta. Muy fácil. Dispara contra la puerta de madera con tu catapulta hasta romperla y podrás atraparlo. Acciona el interruptor y un gran ornitorrinco te llevará hasta el bote. Sube y atrapa otro mono. Dispara a Garburin en la boca, entra y gira a la izquierda para saltar en lo que parece un sabroso manjar rosa. Si no atrapas al mono de inmediato tendrás problemas ya que tiene un arma y deberás perder el tiempo saltando por las paredes. Así que apresúrate y atrápale enseguida. Si fallas, no eches a correr. Escóndete detrás de una de esas cosas rosas y atrápale cuando pase cerca de ti. Y aún hay más. Sigue por el laberinto de la barriga de Garburin hasta llegar a una gran estancia con rampas a un lado de un puente. Avanza hasta la mitad del puente y dispara contra los monos con tu catapulta. Caerán de sus agujeros por las rampas donde les podrás atrapar con facilidad.

5. Tierra del hielo

Esto parece fácil pero no lo es. Hay un mono en una cesta sobre el lomo de un mamut gigantesco. Para atraparlo acribilla la cesta disparando con tu catapulta. El mono empezará a disparar contra ti en cuanto sienta el primer impacto. Tienes que actuar con rapidez. Cuando hayas alcanzado tu objetivo, se romperá la cesta y el mono caerá. Ahora podrás atraparlo. Es fácil cuando se sabe cómo hacerlo...

6. Descenso por la montaña

Algunos monos son muy tramposos, por lo que su captura requerirá un gran dominio de la red. Primero tendrás que acercarte a su madriguera y capturar sus armas. Están por todas partes y eso te complica un poco las cosas. Lo mejor que puedes hacer es subirte a la mesa y balancear tu red hasta atrapar a esos bichos peludos.

7. El manantial del simio

Es el turno de los osos polares. Cuando hayas atrapado al mono de debajo de la cascada, dírigete hacia la cueva al pie de la montaña. Los monos se esconden detrás de pilares de hielo



¡Qué fácil! Pero debe de ser porque lleva esos pantalones amarillos. Los monos con pantalones amarillos son peligrosos.

¡TRUCO RÁPIDO!

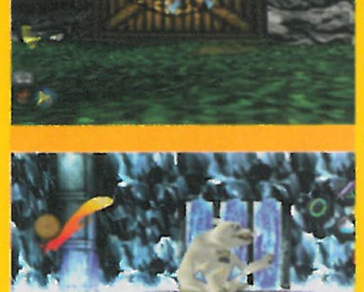
Pantalones blancos
Estos tipos tienen un sentido del equilibrio increíble, por lo que no puedes eliminarlos con tu catapulta. Mala suerte. Parece que necesitarás métodos más drásticos para atrapar a tus amigos simios.

Pantalones verdes
Estos monos tienen un sentido de la vista muy desarrollado por lo que pueden verte desde un kilómetro de distancia. Esto quiere decir que o se echarán a correr o bien te lanzarán bombas. Tu única opción consiste en subir lentamente y cazarles por sorpresa.

Pantalones negros
Nunca corras en línea recta hacia estos monos. Están armados hasta los dientes y te asesinarán. Tu mejor estrategia es mantenerte en su mismo nivel y lanzarles tu red cuando te halles frente a ellos.

MONOS DESCARADOS (CONT.)







custodiados por osos polares durmientes. Para pasar por el hielo dispara contra los osos polares, se deslizarán por el hielo y lo romperán al chocar. Ahora podrás atrapar a los monos.

8. El templo de Wabi Sabi

Hay monos sobre las vigas y los tejados pero su localización será fácil con tu radar. Dispárales para que caigan del tejado y salta por las vigas para atraparlos. La parte difícil es cuando llegas al pozo. No podrás ver muy bien, pero a medida que avanzas los pilares son más altos. Tienes que accionar el interruptor del otro lado de la habitación para ver al mono. Súbete a la cornisa del muro y desde ahí salta sobre el pilar. Ahora empieza a saltar hasta que puedas ver el interruptor, acciónalo y atrapa el mono que está detrás de la puerta.

9. Castillo Clumbling

El truco para atrapar monos se revela en este nivel. Puede parecer una obviedad, pero siempre debes cazarlos por sorpresa. Al pie de un despeñadero que está a tu izquierda hay un mono. Podrías seguir el camino por la base del despeñadero pero el mono te destrozaría con su lanzacohetes. Para evitarlo deslízate montaña abajo, atrápale por sorpresa y échale la red. Hay montones de monos para atrapar en el Clumbling Castle. Sin embargo, hay uno chillando encerrado en una caja en la parte superior del castillo. No puedes verle, ni tampoco podrás ver su cara con el radar, pero puedes oírle. En *Ape Escape* hay varios monos como éste y sólo puedes atraparlos cuando has derrotado al último de tus enemigos y has conseguido el guante de boxeo. En pocas palabras, golpea todo lo que se mueva con tu guante.

10. El edificio de Specter

Cuando llegues al tanque (se halla en la parte superior de las escaleras detrás de la primera puerta de la derecha) sigue hacia la parte de arriba del complejo y dispara contra todas las cajas que estén bloqueando alguna puerta y contengan golosinas. Pasa por la puerta que ha quedado desbloqueada y dispara contra el interruptor del otro lado de la habitación. De este modo, te abrirás un camino. Avanza hacia el interruptor rojo del ascensor metálico. Coloca encima el coche con control remoto y sal de encima del interruptor. Si el ascensor no se mueve ligeramente, cambia la posición del coche. Los monos pueden trepar postes, pero una turbina de viento te hará desplomarte otra vez. No importa lo que hagas, pero no saltes. Si lo haces, te caerás. Así pues mientras los monos trepan por los postes, tú puedes irlos cazando con tu red.
El último mono está tumbado sobre una plataforma inferior pero para atraparle no necesitarás ejecutar ningún movimiento especial. Aunque si tardas demasiado se te llevará el viento. Cuando te hayas situado por encima del mono, saca tu red, cambia al coche de control remoto y ponlo sobre el interruptor. Cuando hayas hecho esto, el mono estará atrapado. Misión cumplida.







PEQUEÑOS TRUCOS

WWF/NWO Thunder

Cabezas grandes: **R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select**

Cabezas, manos, pies y armas grandes: **R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select**

Cambia el medidor de fuerza: **L2, L2, L2, L2,R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select**

Luchadores ocultos: **R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select**

Secuencia de vídeo de tierra adentro: **R1,R1,R1, R1, L1, L1, L1, L1, Select**

Juega como Chicas Nitro: **L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, Select. Ahora podrás jugar como las chicas nitro Fyre, A.C. Jazz, Spice, Whisper, Kimberly, Chae y Tigris**

Rings secretos: **R1, R2, R1, R2, Select**

Juega en el Ring «Box» especial: **L1, L2, L1, L2, Select**

Estrangula a tu rival: **Cuando tengas un arma larga, como una señal de stop o un bate, pulsa Adelante, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado muy rápido para estrangular a tu rival**

Luchadores danzarines: **Cuando luches en el ring USO, pulsa los botones de Burla, Puñetazo, Desmenuzar o Patada para hacer que tu luchador baile al son de la música**

Big Air

Todos los niveles y jugadores: **Ve a la pantalla donde seleccionas las bandas sonoras. Selecciona blink 182, (dammit) y que suene. Luego selecciona blink 182 (sin título) y sal. Sal de esta pantalla y el juego empezará a tocar blink 182, (sin título). Ve a la pantalla de Selección de Personajes y mantén pulsados los botones Cuadrado, Triángulo, Círculo y X a la vez. En la pantalla aparecerán las palabras «Blink 182 Rocks» para confirmar el código**

G-Police 2

Fuego contra uno mismo: **Algunas misiones dependen de tu defensa de los edificios y de las bases aéreas de *G-Police* ante los enemigos. Debes asegurarte de derribar con rapidez todas las naves invasoras sin disparar rayos láser ni lanzar misiles sobre los puntos que pretendías defender. Unos pocos disparos errados y todo habrá terminado, colega**

Prepárate: **Cuando estés patrullando en busca de vehículos sospechosos prepárate para lo que sea. Si de repente resulta que los vehículos llevan gángsters del Sindicato o ítems ilegales, prepárate para atraparlos con rapidez y no apartes la vista de tu radar por si aparecen más enemigos efectivos.**

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!



ARTILUGIOS

1. La cachiporra

Es muy fácil de usar. Para cargarte al hombre de nieve y las cebollas voladoras golpéalas con tu porra, muévete hacia delante y vuelve a atizar. Para eliminar las tapas giratorias y los pequeños demonios púrpura mueve la porra en un ángulo de 360 grados.

2. La red

La mejor forma de capturar los monos es saltar, echar la red por encima y darle vueltas hasta que caes al suelo. De este modo, cubrirás el máximo espacio posible.

3. El aro

El aro puede utilizarse contra los enemigos. Pero una advertencia, se agota al cabo de un rato y no te deja tiempo para cambiar tus armas. Es genial cuando necesitas que todo salga de maravilla en las pruebas contrarreloj.

4. La catapulta

Muy práctica para acertar contra los interruptores y para cazar pájaros. Pero el autoapuntador es una birria. Para conseguir un buen blanco siempre debes usar L2.

5. Propulsor

Te ayuda a llegar hasta lugares en los que nunca habías estado. Aunque suene a romanticismo *hippie*.

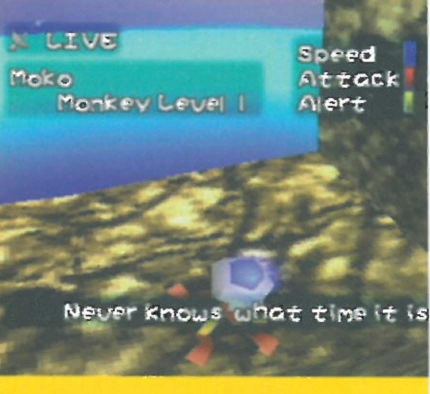
6. El coche RC

Muy divertido. Condúcelo por entre jaulas para tratar con esos monos. Además, si quieres dejar inconsciente a uno aparca cerca de él y golpea el coche con tu cachiporra. Explotará.

7. Radar mono

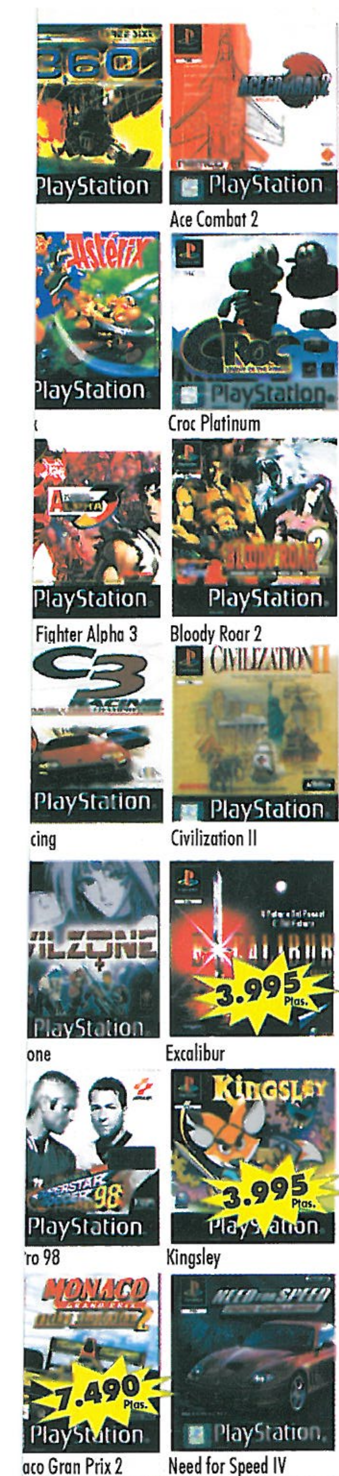
Con esto podrás hallar a la mayoría de monos. Cuando estés dentro del radio de acción podrás obtener un breve perfil del mono al que vas a enfrentarte (si está armado, si es rápido, etc.). PSP





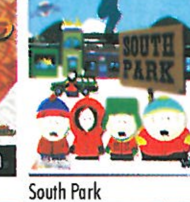


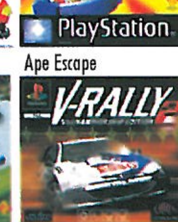
●Ahora ya te hemos desvelado las claves del juego. A por esos monos.





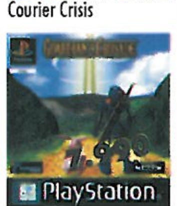
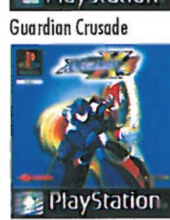


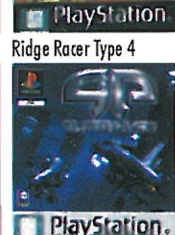
















Ace Combat 2 · Re-Volt · Actua Tennis · South Park · Ape Escape · Supercross 2000

Croc Platinum · Attack of Saucerman! · Batman & Robin · Bichos/Bugs · V.Rally 2 · GTA London

Fighter Alpha 3 · Bloody Roar 2 · Shadowman · Bubsy 3D · Buggy · Virus · Bust-a-Move 4

...cing · Civilization II · Colony Wars Vengance · Constructor · Cool Boarders 3 · Rugrats · Courier Crisis

...one · Excalibur · Echumed · Felony 11/79 · Rayman Platinum · Global Domination · Guardian Crusade

3.995 Ptas. · 3.995 Ptas. · 3.995 Ptas.

...ro 98 · Kingsley · Last Report · Magic The Gathering · Marvel Super Heroes · Mega Man Legends · Mega Man X4

3.995 Ptas. · 3.995 Ptas.

...aco Gran Prix 2 · Need for Speed IV · Die Hard Platinum · Pro 18 Golf · Rally Cross 2 · Rampage 2 · Ridge Racer Type 4

7.490 Ptas.





ESTABLECIMIENTOS:



Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46



NUEVAS TARJETAS TELEFONICA-GLOBAL GAME TIRADA EN 5.000 EJEMPLARES. ¡BUSCALA Y COLECCIONALA!



GLOBAL GAME ESPAÑA - CALLE SALAMANCA 27
46005 VALENCIA - TEL. 96.373.94.71 - FAX. 96.374.89.56
http://www.globalgame-europe.com

Estamos en el SID PAB. 7 H198

PSXPOW1099
Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.
GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ______ Edad ______
Apellidos ______
Dirección ______
Código Postal ______ Provincia ______
Población ______
Tel. ______

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN PILOTO DE HELICÓPTEROS CON PLAYSTATION POWER

Si recuerdas los episodios de El trueno azul ahora tienes la oportunidad de revivir su magia. ¿Cómo? Muy sencillo. Participando en el concurso que este mes te proponen los chicos de Virgin y PlayStation Power. Cuando pruebes RC Stunt Copter sabrás que has nacido para volar. O... no. A los mandos de tu helicóptero, podrás disfrutar de las peripecias de este artilugio volador. Eso sí, los controles te harán la vida imposible. Pero ahora, no te descontroles. Toma papel y boli, concursa y gana. Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de octubre.

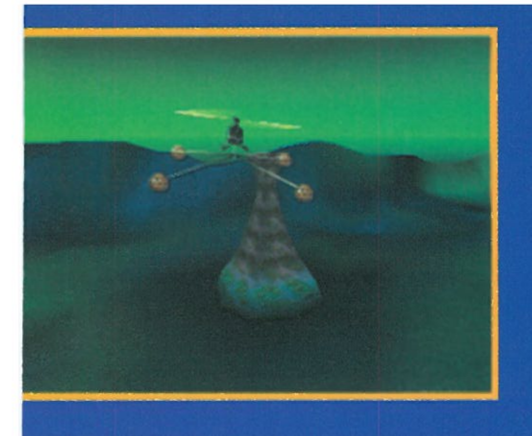
PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS RC STUNT COPTER

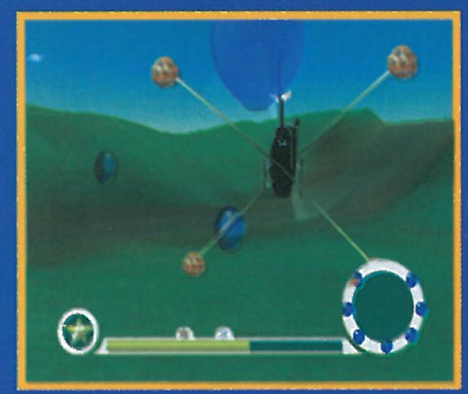












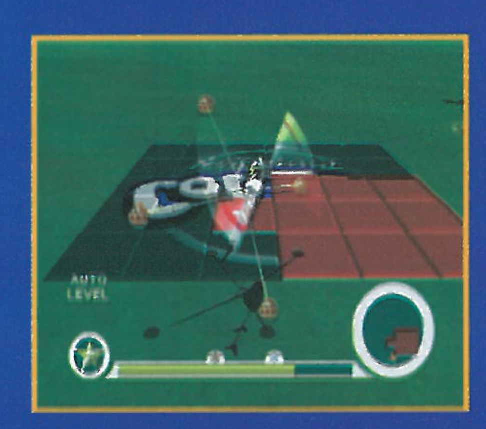












Recorta por aquí

PSP. 29

Cupón de respuesta

¿En cuántas disciplinas se divide la acción principal?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

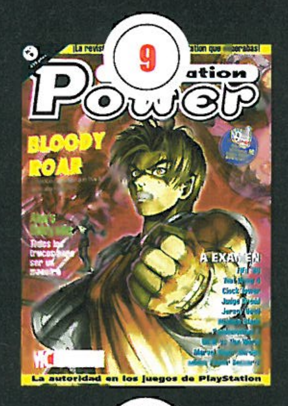
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *RC Stunt Copter*»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.° San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE





















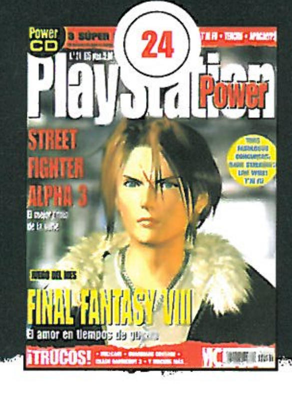










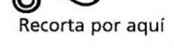












Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐

17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

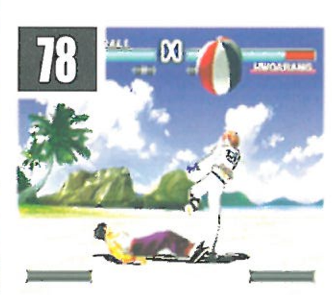
58



76



78



74



82



60



PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

No es la secuela de *MGS* pero hasta que salga la segunda parte no te podrás despegar de él.

Magníficas piruetas y peligrosas acrobacias a montones y todo ello sin hacerte ni un solo rasguño.

Un nuevo concepto de juego en zonas nevadas llega a PlayStation. La primera incursión no podía ser mejor.

Y además...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Más sólido que nunca

PlayStation Power ¡Genial!

Metal Gear Solid Integral

Disponible: **Octubre**	Jugador: **1**	Fabricante: **Konami**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**
Precio: **3.990 pesetas**	Editor: **Konami**	Distribuidor: **Konami**	

No es una secuela, pero si quieres más MGS, no te pierdas el mejor disco de misiones que has visto hasta la fecha

Amarillo el titulito es...

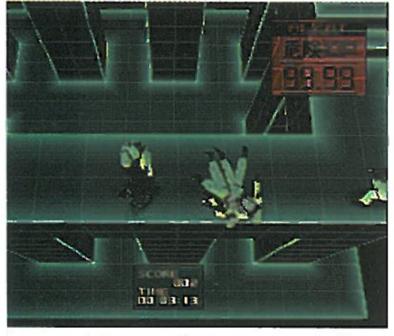
● Al completar una serie de pruebas, su título en el menú se vuelve de color amarillo, y en ocasiones también te permite el acceso a alguna opción que antes estaba en gris. Si consigues que todos los títulos estén en amarillo, habrás completado el juego. Pero eso te llevará siglos.



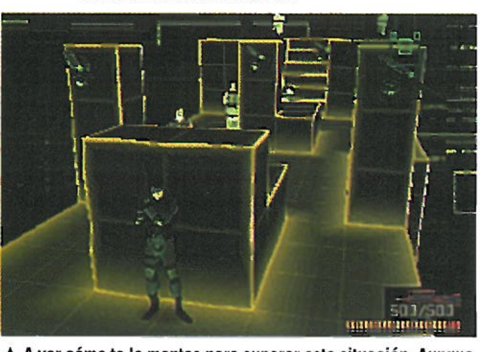
▲ Completa una misión y su nombre aparecerá en amarillo en los menús. Si las pones todas en amarillo habrás completado el juego.



▲ Casi todas las misiones iniciales se limitan a acertar a un objetivo. Supéralas rápido para acceder a los tramos más suculentos.



▲ Las zonas finales parecen extraídas del juego original. Son una pasada.



▲ A ver cómo te lo montas para superar esta situación. Aunque si quieres desafíos de verdad, espera a ver los últimos niveles.

Vayamos por partes. ¿Estamos ante un simple retoque estético de un juego que ya todo el mundo tiene en su casa? Ni mucho menos. Sí, ya sabemos que no es la secuela que tanto estamos esperando, pero si te gustó *Metal Gear Solid*, *MGS Integral* va a ser una compra obligada cuando aparezca por fin este mes de octubre.

De lo que se trata en realidad es de una desmembración que, en teoría, resulta una total pérdida de tiempo y dinero pero que ofrece más emoción que el juego original. Seguro que todo el mundo se acuerda de las misiones VR del *Metal Gear* original.

«En MGS, a tu alrededor se desarrollaba una compleja y espléndida trama, mientras que las misiones VR de este juego son como pequeños chispazos de acción»



▲ Ten cuidado con las últimas misiones. Están repletas de vigilantes y de trampas.

Eran unas 30 misiones de entrenamiento en las que Solid Snake debía superar una serie súper futurista de bloques de realidad virtual. Se trataba de acabar con los guardias y llegar a los puntos de control en un tiempo límite que se iba acortando a medida que avanzaba. Su función no era otra que la de permitirte practicar tus habilidades antes de enfrentarte al juego de verdad, pero lo cierto es que muchos jugadores se engancharon a las misiones VR como contrapartida a un juego que, en el fondo, era desesperadamente corto. Pues bien, dedicado de forma especial a todos esos fans de las misiones VR,



Sonría, por favor

¡Guau!, mira a estas señoritas. Si tu sueño es encerrarte en un estudio fotográfico a solas con Mei Ling o con Naomi, ahora puedes hacerlo. Al modo Foto secreta, que tanto atrae a nuestros colegas japoneses, sólo podrás acceder cuando hayas completado todas las misiones. Te reirás un rato, pero nada más. Lo mejor de todo es que puedes guardar todas las fotos en la tarjeta de memoria.

▼ Enfoca bien y consigue fotos de auténtico profesional.

▲ ¡Lo has conseguido! Como recompensa, la dulce Mei Ling te espera para una sesión de fotos.

▲ A esa chica le encanta posar.

▲ Quien se atreva a decir que parece un chico tendrá que vérselas con la redacción de *PlayStation Power* al completo.

Con esas gafas de rayos infrarrojos de visión nocturna, Snake va como un desesperado por los vestuarios de las chicas.

Materia de importación

Si eres de los que tinen una máquina de importación, ya puedes hacerte con un ejemplar de este preciado disco: *Metal Gear Solid Integral*. En realidad, se trata de *Metal Gear Solid* (en dos discos) más un tercer disco con las misiones VR. *Metal Gear Integral* es idéntico a la versión que ha llegado a nuestro país (ya sabes, con diferentes niveles de dificultad para elegir). Sin embargo, se rumorea sobre la existencia de modos secretos en el disco de las misiones extra, tales como la posibilidad de jugar desde un enfoque en primera persona.

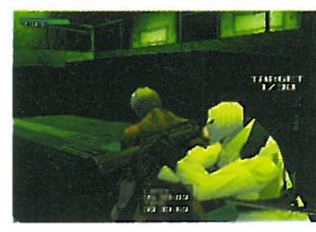
Análisis

Metal Gear Solid Integral

Nuevos súper vigilantes

● En las misiones NG Selection aparecen unos vigilantes que luchan como auténticos ninjas. Pueden oírte desde muy lejos, y verte a kilómetros de distancia. Estas misiones son para expertos de verdad.

▲ El campo de visión de estos tipos es impresionante. Pasar desapercibido es prácticamente imposible.



▲ **Juega con el Ninja y dedícate a dar saltos y a blandir la espada. Es una pasada.**

Y aquí llegan unas cuantas más. Trescientas más, para ser exactos. Como en la entrega anterior, se enseñan las diversas disciplinas de avance sigiloso, utilización de armas y técnicas de combate merced a una serie de tareas cuya complicación aumenta de forma progresiva. Las primeras son fáciles a más no poder, pero la curva de aprendizaje goza de la flexión correcta, y las últimas misiones son de armas tomar.

Para acceder a las misiones más complicadas (y mucho más alucinantes) primero debes superar con éxito las pruebas previas. Del mismo modo, si finalizas series completas de las misiones iniciales, obtendrás como recompensa el acceso a una serie de tests mucho más exigentes (como los excelentes niveles Mystery).

En el menú principal tienes cuatro opciones: Sigilo, Armas, Avanzado y Especial. Al principio no puedes elegir ni Avanzado ni Especial, por lo que debes conformarte con las pruebas de Sigilo y Armas. Cada una se divide en dos partes: 15 pruebas que van aumentando de dificultad y otra vez las mismas 15 pruebas de dificultad creciente, pero esta vez contra el crono.

Mientras que en *Metal Gear Solid* debías infiltrarte en una base enemiga como parte de una espléndida (y bastante complicada) trama que se desarrollaba a tu alrededor, las misiones VR de este nuevo juego son pequeños chispazos de acción. Debes recorrer un solo pasillo al tiempo que intentas que no te descubran vigilantes ni cámaras. Si consigues salir sin que te detecten (y antes de que el crono llegue a cero en las misiones por tiempo), pasarás de forma automática a la misión siguiente. Más adelante te enfrentarás a misiones en las que deberás blandir armas y enfrentarte a zonas más grandes, pero igualmente repletas de vigilantes y trampas. La primera vez que te adentras en *Metal Gear Integral*, el entorno del juego tiene el mismo aspecto que el *Gear* original, pero más o menos en la misión cuatro, la cosa se pone más interesante, gracias a unas zonas nuevas muy reveladoras.

El encantador Snake

Es como si los diseñadores hubieran tomado el sistema básico de *Metal Gear* (la forma de controlar a Snake, el sistema de cámara, la Inteligencia Artificial de los vigilantes) y a partir de ahí se hubieran vuelto locos. Suponemos que los encargados del desarrollo de *Metal Gear* tenían un montón de ideas estupendas que no pudieron introducir en el juego final. O si no, quizá es que no han parado de tener ideas para este brillante título desde que completaron la primera parte. Ahora, sin la atadura que supone tener que combinar todas estas increíbles ideas en una sola trama para elaborar una historia con pies y cabeza y, es más, sin la necesidad de rodearlas de los gráficos más adecuados, han dejado correr su imaginación con total libertad. Nos hemos reunido con Hideo Kojima (Mr. Metal Gear) un par de veces, y es un tipo la mar de simpático. Parece ser que gran parte de ese sentido del humor se ha trasladado a *Integral*. Muchas de las tareas son absurdas: en ocasiones debes disparar a unos cristales naranjas con un lanzamisiles Stinger; en otras, debes superar una sala repleta de vigilantes y paneles en el suelo que se desploman; incluso una misión consiste en acabar con siete vigilantes de la manera más sorprendente: mata al primero de forma que al caer tire a los otros seis de sus pedestales y conseguirás así un efecto dominó.

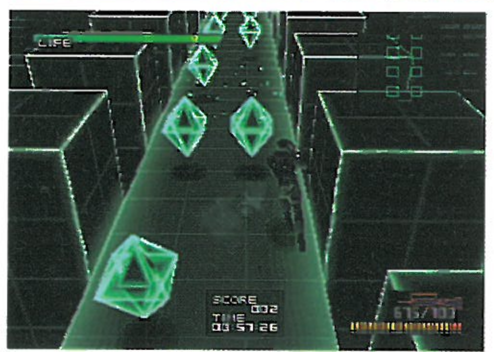
Espacios bien abiertos

La variedad campa a sus anchas, y el deseo de ver lo que guarda en la recámara la misión siguiente te mantendrá pegado a la pantalla



▲ **El Ninja avista a un vigilante antes de abalanzarse sobre él con extremo sigilo.**

Un poco a la derecha, un poco a la izquierda...¡Dispara!

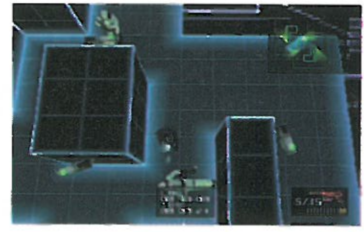


▲ Los cristales verdes explotan cuando les disparas o les golpeas. Aprende a correr y a disparar a la vez para superar esta misión.

● En muchas misiones deberás dominar a la perfección las armas que tienes a tu disposición. De hecho, hay misiones específicas para cada arma. En algunos niveles debes probar tu habilidad contra unos cristales voladores y en otras, los objetivos son tipos vivitos y coleando. Material del bueno.



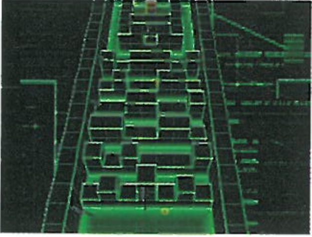
▲ Los cristales naranjas explotan y te permiten gozar de una espectacular reacción en cadena.



▲ Cuando ya has demostrado tu habilidad contra estos objetivos, pasas a enemigos más reales.



▲Sólo si dominas el arte del sigilo y el de las armas podrás superar todo el juego.



▲ En esta ocasión, debes guiar un misil Nikita por un complicadísimo laberinto.



▲ En este test de francotirador debes acabar con los cristales en la distancia con una puntería sin límites.

durante horas y horas. Si una prueba te resulta demasiado complicada, puedes dejarla a un lado y pasar a otra de otra serie de pruebas a las que hayas conseguido el acceso con anterioridad.

Nuestros tramos favoritos de *Metal Gear Solid* eran las zonas grandes y abiertas en las que debías ambientarte. En *Integral* hay cientos de pruebas así. Algunos niveles son muy pequeños (o, como hemos dicho antes, demasiado fáciles), pero hay otros que más o menos igualan el tamaño del helipuerto o del horno explosivo de *Metal Gear*, y su diseño se ha llevado a cabo para probar tus habilidades con el sigiloso personaje.

Y ya sabes que no se trata tan sólo de disparar y desplazarse con sigilo. Hay un montón de extras ocultos que debes encontrar. En los excepcionales niveles Mystery, Snake explora el escenario en busca de pruebas antes de decidir qué guardián fue el asesino para, a continuación, arrastrarlo a la salida. Puedes hacer fotos a las expertas jugadoras Mei Ling y Naomi; tú controlas la cámara, enfocas y disparas mientras las encantadoras señoritas se dedican a posar para ti.

Una misión

Si te encantó *Metal Gear Solid* pero te tiraste de los pelos al comprobar que podías acabarlo en un día, lo mejor que puedes hacer es invertir tus ahorros en *Metal Gear Solid Integral* cuando por fin salga a la venta este mes de octubre, sobre todo si tenemos en cuenta que los chicos de Konami lanzarán este disco de misiones a precio de saldo (3.990 pesetas). No es *Metal Gear 2*, pero seguro que te mantiene pegado a la pantalla durante mucho más tiempo que el título original. Dicho esto, debe quedar claro también que para entender toda la acción (y pillar los chistes), tienes que haber jugado con el original, que necesitas tener en tu poder en todo momento porque *MGS Integral* es una «especie» de tercer CD del juego. Pero de lo que no cabe duda, es que se trata de un título rompedor. PSP



PlayStation Power

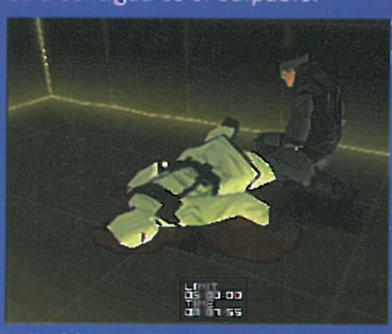
***Metal Gear Solid Integral* ofrece cientos de misiones. Si te gustó mucho el original (si no te rendiste a sus pies es que no estás bien de la cabeza), te encantará este disco de misiones.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Variedad a raudales	− De acuerdo, es un sacacuartos
+ Adictivo a más no poder	− No es una secuela en el sentido estricto de la palabra
+ Más grande que el juego original	
+ Innovación a mogollón	

Puntuación 92%

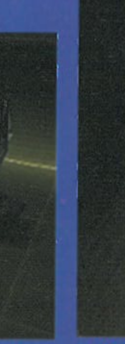
Asesinato, misterio y suspense

● Puede que lo mejor de este nuevo juego sean los diez misteriosos asesinatos que aparecen bajo el título de Mystery. En cada uno se ha cometido un crimen; hay un cuerpo en el suelo, y las pruebas que hay a su alrededor te ofrecen las pistas necesarias para que averigües cuál de los vigilantes que esperan en la sala contigua es el culpable.

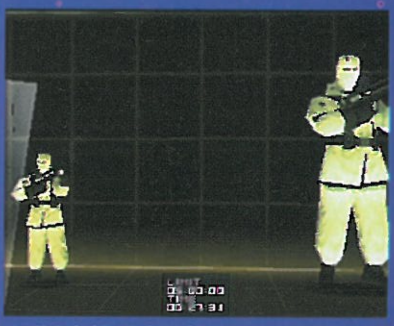




▲ Un vigilante tendido en el suelo sobre un charco de sangre nada más empezar el nivel. ¿Quién habrá sido capaz? Empieza la investigación...



▲ Quizá esta cámara que han arrancado de la pared tenga algo que ver con el crimen. Ummmm...



▲ ¿Habrá sido el gigantón ese o el pequeñajo del chichón en la cabeza? No parece muy difícil...



▲ Agarra a ese tipo y arrástralo hasta la salida para hacer tu elección. Otro caso cerrado.



◄ La misión final se desarrolla en una sala repleta de pistas extrañas.

Análisis

Realismo original

Tony Hawk's Skateboarding

PlayStation Power ¡Genial!

Disponible: **Octubre**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Activision**

Fabricante: **Neversoft**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

¿Puede un juego realista llegar a ser original? Y si es así, ¿puede ser bueno? Tony Hawk te saca de dudas

Si estás harto de participar en competiciones donde deportes, más o menos sencillos y conocidos, se convierten en una especie de concurso de fuegos artificiales en los que los *power ups*, los saltos increíbles, los remates que desprenden fuego y demás pólvora esconden las carencias del programa... Aquí llega *Tony Hawk's Skateboarding*, para que realismo y espectáculo se apoderen de tu querida consola gris.

El mundo del deporte, en general, parece empeñado en ofrecer espectáculo a toda costa. El deporte a través de la consola no podía ser menos y, aprovechando la libertad que permite la creación virtual, se potencian o exageran factores de la acción de manera indiscriminada e insultante llegando a desvirtuar el mismo deporte en el que se basan. Pelotas de tenis que desprenden fuego, coches que mediante propulsores vuelan a una velocidad de lo más inverosímil, deportistas que saltan tan alto que tienen tiempo de merendar antes de volver a caer de forma suave y delicada en el suelo... Todas estas alucinaciones llenan los juegos de hoy en día. Por fortuna, los chicos de Neversoft han decidido obsequiarnos con un juego donde toda la parafernalia innecesaria ha sido sustituida por un trabajo bien hecho y por el verismo más riguroso.

Como su nombre indica, *Tony Hawk's Skateboarding* nos introduce en el mundo de los *skaters* (sí, aquellos muchachos que muestran una parte de sus calzoncillos por encima del pantalón, llevan la gorra al revés y se desplazan por la gran urbe gracias a las cuatro ruedas de su monopatín). Pero lo que ha conseguido Neversoft (creadora del maravilloso *Apocalypse*), no es un juego localista y para minorías más o menos enteradillas. No. Con su excelente trabajo ha elevado el arte del *skate* a las cotas de diversión y entretenimiento más altas que puedas imaginar.

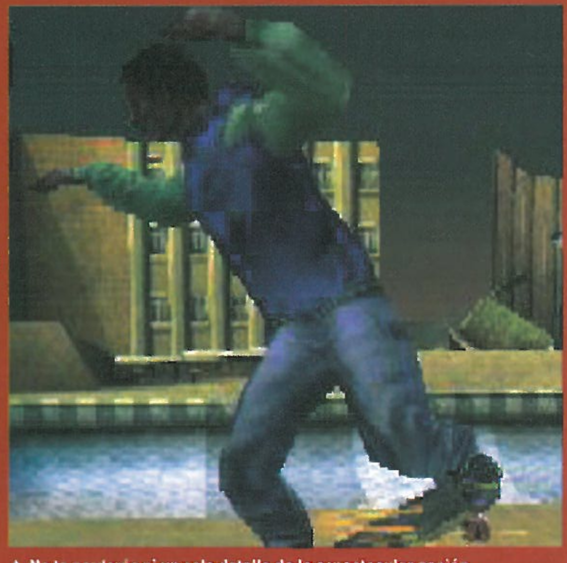
De qué va el asunto

El argumento no va de otra cosa más que de recorrer montones de inmensos espacios, a la vez que realizas diferentes pruebas y ejecutas piruetas alucinantes.

Empiezas escogiendo uno de los diez personajes multirraciales y multiétnicos del juego. Luego eliges la tabla de *skate* de entre ocho (en un principio sólo hay dos) y te lanzas a la acción.

Boquiabiertos

● Los espectaculares saltos y movimientos del juego tienen en la repetición un terreno abonado al deleite. Existen dos tipos de repetición: la que ofrece todo tu ejercicio completo, y la que te permite ver tus mejores movimientos a pantalla completa, con la posibilidad de grabarlos. Esta opción será el pan nuestro de cada día cuando ya domines el tema.



▲ No te perderás ni un solo detalle de la espectacular acción.

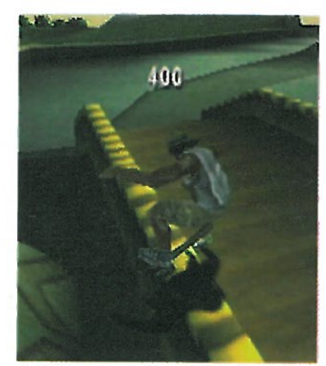
▲ Aquí tienes otro ejemplo de las exquisiteces gráficas del juego.



▲ Todos los movimientos ampliados y potenciados en esta repetición.



▲ **Nuestro protagonista muestra sus mejores aptitudes en el vuelo.**



▲ **Déjate el canto de la tabla en esta cuneta.**

Existe un total de nueve espacios por los que puedes transitar pero sólo a medida que vayas consiguiendo diferentes puntuaciones podrás acceder a todas las pistas. Los puntos se traducen en cintas de vídeo o en medallas. Conseguir muchas cintas de vídeo o medallas significa acceder a más pantallas y a más tablas de *skate*.

Hay dos tipos de pantallas. Las llamadas de «Recorrido» (la mayoría), que ofrecen total libertad de movimiento por extensos espacios: el desierto, unos grandes almacenes, una ciudad repleta de taxis, un parque deportivo, etc. En ellos, se te pondrá a prueba de diferentes maneras. Por ejemplo, deberás conseguir cintas de vídeo escondidas, reunir las letras que forman la palabra *skate*, pisotear mesas y muchas cosas más. Tus logros serán canjeados por cintas de vídeo.

Las otras fases, las denominadas de «Competición», acontecen en espacios cerrados, en los que deberás mostrar tus capacidades acrobáticas para conseguir agenciarte una de las tres preciadas medallas.

Con estos elementos, de relativa sencillez, los chicos de Neversoft han creado un juego que hará del Pad tú mejor amigo.

Nunca un espacio tridimensional había dotado de tanta libertad a los jugadores de PlayStation y la rotación de personajes es increíble. Jamás la sensación de control del juego había sido tan total como aquí. Los *skaters* realizan miles de movimientos y piruetas de las que tú eres el máximo responsable. Te quedarás babeando ante los impresionantes movimientos que ejecutan estos jovenzuelos.

Además, todo el aspecto gráfico se ha cuidado al máximo. El tamaño de los protagonistas es inmenso, sus animaciones de un realismo alucinante, y los espacios por los que se desplazan ofrecen todo tipo de detalles. Cabe destacar la inclusión de pantallas de vídeo donde se ofrecen escenas de *skaters* o los vídeos musicales de los grupos que participan en la banda sonora. Este detallazo ya aparecía en *Apocalypse*, pero aquí se ha potenciado al máximo.

También es digna de mención la opción para dos jugadores; una pantalla partida que se mueve a una velocidad excelente y que muestra todos los detalles gráficos de esta maravilla.

Si a esto le sumamos una banda sonora de lo más callejera y canalla, en la que se dan cita temas heavy, rap y ska, el resultado es perfecto. Y es que *Tony Hawk's Skateboarding* es un programa genial, que te engancha y no te suelta desde el primer minuto y que, sin aspavientos y con realismo, nos introduce en un mundo de mil maravillas. De lo mejorcito que ha salido hasta la fecha para PlayStation. PSP



Aunque pueda parecer una exageración *Tony Hawk's* es uno de los mejores juegos para Play. Es divertido, espectacularmente realista y jugable al máximo. Su factura es casi perfecta y su ambientación, fenomenal. Con estos elementos ¿a qué esperas para conseguir un ejemplar?

A FAVOR

- Realismo espectacular
- Los increíbles movimientos que tú controlas
- Inmensos y detallados gráficos tridimensionales que se mueven de maravilla
- Excelente opción para dos jugadores
- Banda sonora de lo más cañera
- No lo soltarás durante meses

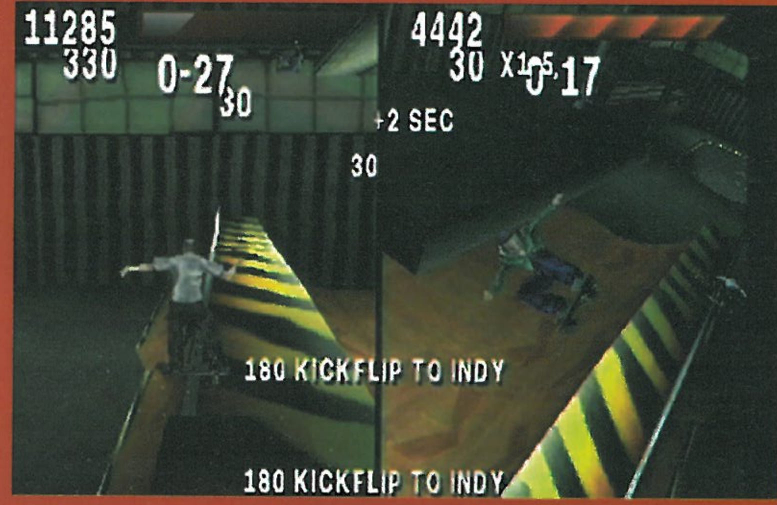
EN CONTRA

- ¿Que no venga con casco?

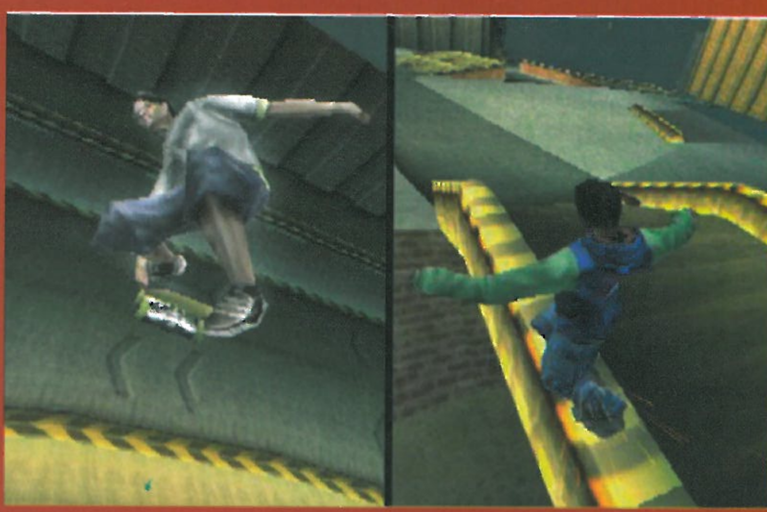
Puntuación 94%

¿Quién es el rey del asfalto?

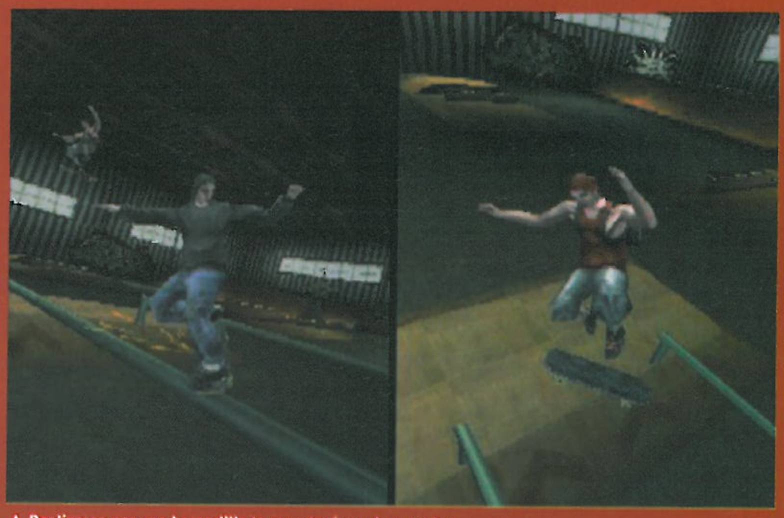
● Como no podía ser de otra manera, *Tony Hawk's* ofrece una opción para dos jugadores. Se trata de un modo a pantalla partida donde alucinarás por dos. Una opción muy divertida y perfectamente acabada.



▲ Diversión doble en *Tony Hawk*.



▲ Compite con un colega por el salto del siglo.



▲ Deslizarse por una barandilla te reportará muchos puntos.

Sled Storm

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.995 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **EA Studios**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

Un nuevo concepto de juego en zonas nevadas llega a PlayStation. La primera incursión no podía ser mejor

La reina de las grandes licencias se desmarca un poco de su política de ostentación y prepotencia para mostrarnos un juego de aparente sencillez pero de espectaculares resultados. Electronic Arts ha dado en el clavo ofreciendo un juego en el que la diversión está en jugar y no en cambiar nombres.

Cuando los deportes de nieve parecían condenados a mostrar la faceta *skater* o, en pocos casos, la de esquiadores, la nueva creación de los chicos de EA abre el terreno hacia nuevas cotas de diversión ¿o podemos decir que nos lleva hacia diversiones más intensas?

Desde que Lara Croft pasease su palmito a lomos de una moto de nieve por peligrosos terrenos nevados en su segunda, y mejor, aventura, la experiencia —aunque corta— nos dejó con las ganas de disfrutar de un juego que utilizase estos peculiares vehículos para ofrecer innumerables horas de entretenimiento. Nuestra plegaria ha sido escuchada y EA ha decidido demostrar que estos aparatejos también pueden permitirnos largas horas de diversión y emociones a raudales.

Como si de un juego de simulación de coches se tratara llega hasta nosotros *Sled Storm* o lo que es lo mismo: trineo acechado por una intensísima tormenta y perseguido por otros tres trineos que quieren ganarte en una carrera sin cuartel.



▲ Nuestros motoristas no le temen a nada.

Simulación sobre blanco

La propuesta de Electronic Arts es tan sencilla como segura. Se trata de ofrecer un juego en el que la velocidad y la conducción son las reinas de la función. También se han incorporado algunos elementos de relleno que enriquecen el conjunto y, sobre todo, lo hacen más espectacular. Estos elementos son: la posibilidad de hacer alguna que otra pirueta sobre tu motonieve o la opción de machacar carteles y atropellar animalillos indefensos que se cruzan en tu camino. Estos dos elementos de entretenimiento te permitirán aumentar tu puntuación de manera considerable pero, a la larga, lo más importante es acabar el primero de los cuatro participantes.

En *Sled Storm* encontrarás las mismas opciones que en cualquier simulador de conducción: Campeonato, Entrenamiento, Carrera Rápida, Repeticiones, etc.

¿Compartir o competir?

● Uno de los puntos fuertes de *Sled Storm* es la posibilidad de competir contra un colega, dos o tres. La pantalla partida para dos jugadores funciona a las mil maravillas; no pierde ni un ápice de su calidad ni de su velocidad. En la pantalla partida para cuatro, la pérdida es más evidente, pero la acción sigue siendo intensa. También cabe destacar el hecho de que los cuatro jugadores puedan participar en el campeonato.



▲ Cuatro colegas partiéndose los piños por un lugar en el podio.



▲ El de arriba a la izquierda recibirá el premio al mejor castañazo.



▲ En el centro de la pantalla observarás las posiciones de los participantes.



Plano detallado de un participante.

El arsenal del juego se compone de siete pistas por las que puedes circular —que aumentan hasta llegar a 11 si consigues ganar algún campeonato—, seis conductores y cacharros para elegir, además de una amplia tienda para aumentar el potencial de tu vehículo.

Pero su verdadero potencial reside en las mismas carreras. Sus creadores han logrado una increíble combinación de velocidad y conducción, donde la intensidad de los acontecimientos dejará tus manos completamente agarrotadas por el esfuerzo.

Competir por las extensísimas pistas nevadas es una verdadera gozada. No sólo por la velocidad a que se mueven los vehículos, sino también por la libertad de acción que ofrece este título. En *Sled Storm* puedes moverte por casi todos los lugares, y si no puedes ya lo notarás al despeñarte. Los circuitos están llenos de atajos y de tramos escondidos. Además, puedes superar ciertas barreras físicas (como rocas o bloques de hielo) gracias a la pericia de los conductores, a la potencia de las motos y, cómo no, a tu propia insistencia.

A nivel gráfico el juego es una gozada. Sus creadores se han preocupado más por la textura del terreno nevado —uno de los efectos gráficos más difíciles de conseguir—, y han dejado un poco de lado los decorados de relleno. Gracias a esto, el juego ofrece un excelente aspecto y sobre todo la combinación de gráfico más movimiento da como resultado un juego triunfador.

Quizá sea un poco pobre que los chicos de EA hayan incluido únicamente dos vistas, pero las elegidas son las más prácticas. Y, si eliges la perspectiva subjetiva, podrás apreciar a la perfección el gran trabajo gráfico realizado por sus creadores. No te pierdas una tormenta de nieve con la perspectiva al estilo *Doom*. ¡Alucinante!

Otro aspecto destacable gráficamente es la calidad conseguida en las diferentes pantallas partidas. Jugar dos jugadores en un campeonato es una experiencia de lo más gratificante, y partir la pantalla en cuatro partes también lleva el juego a cotas insospechadas de diversión. Es inevitable perder calidad gráfica cuanto más divides la pantalla, pero sus creadores han mantenido la intensidad de la competición, que es lo que se pide en estos casos. Buen trabajo EA.

Por último, hablaremos de las músicas y de los sonidos. Se trata de un montón de canciones de lo más cañero que potencian el lado más juvenil y arriesgado de la propuesta y que acaban convirtiéndose en verdaderos hits para Playadictos. Los sonidos no están mal del todo y destacan, sobre todo, los creados para los animales del bosque. Entre tanta música cañera es divertido oír el aullido de un animal malherido.

Pero aparte de todo el aspecto técnico, es necesario volver a hacer hincapié en la capacidad de seducir y de enganchar que ofrece *Sled Storm*. Se trata de un juego recomendable al cien por cien. PSP



***Sled Storm* es una agradable sorpresa teniendo en cuenta que se trata de un producto relativamente sencillo de EA. Su acción directa e intensa, su jugabilidad abrasadoramente absorbente y sus notables gráficos lo convierten en una muy buena opción.**

A FAVOR	EN CONTRA
Es tremendamente divertido	Puede ser algo difícil
Los gráficos son bastante buenos	Pocas vistas
Competir con uno, dos o tres colegas es una gozada	
La música engancha más que el pegamento	

Puntuación 90%

Vámonos de compras

● Una vez metido de lleno en la competición, te darás cuenta que tu vehículo se está quedando viejo. La mejor manera de ir aumentando el potencial de tu moto de nieve es visitar la tienda de Sled Storm. No es una tienda que ofrezca mucha variedad, pero si vas ganado carreras, y por tanto recibiendo dinero a cambio, es una buena opción para superar a tus, cada vez, más difíciles adversarios. Fíjate que tu moto no empieza con demasiado potencial.



▲ Si compras un buen motor aumentarás la velocidad al máximo.

▲ Algunos saltos son impresionantes.



▲ Si cazas al oso conseguirás una puntuación increíble.



▲ La nieve expulsada por tus adversarios te golpeará de lleno.

Análisis

Hombres en leotardos

WWF Attitude

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Acclaim**

Fabricante: **Acclaim**
Distribuidor: **Acclaim**

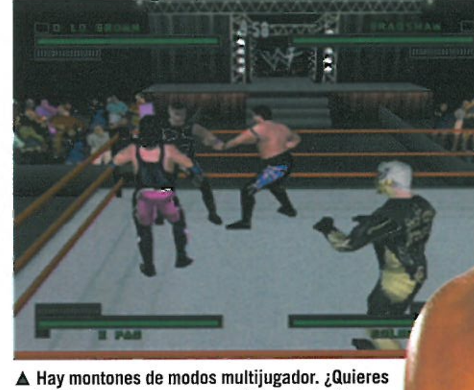
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

A machacarnos

● Este es un juego mental. También es fantástico. Es como si te ofreciera todos los distintos tipos de asalto posibles: Vs, Tag Tam, Tornado, Gauntlet, serie Survivor, Royal Rumble, War, Stable Match, amenaza Triple... la lista es interminable. Aquí tienes algunos ejemplos.



▲ El modo Vs, tal cual. Tú y un compañero os enzarzáis en un cuerpo a cuerpo a muerte.



▲ Hay montones de modos multijugador. ¿Quieres probar fortuna contra una pandilla de bobos?

▲ La pantalla de estadísticas.

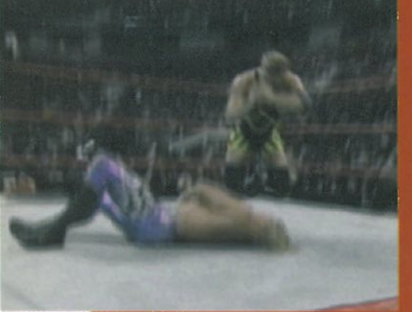


▲ Si te apetece puedes emprender tu carrera en el mundo de la lucha libre. ¿Te atreves?



Lucha auténtica

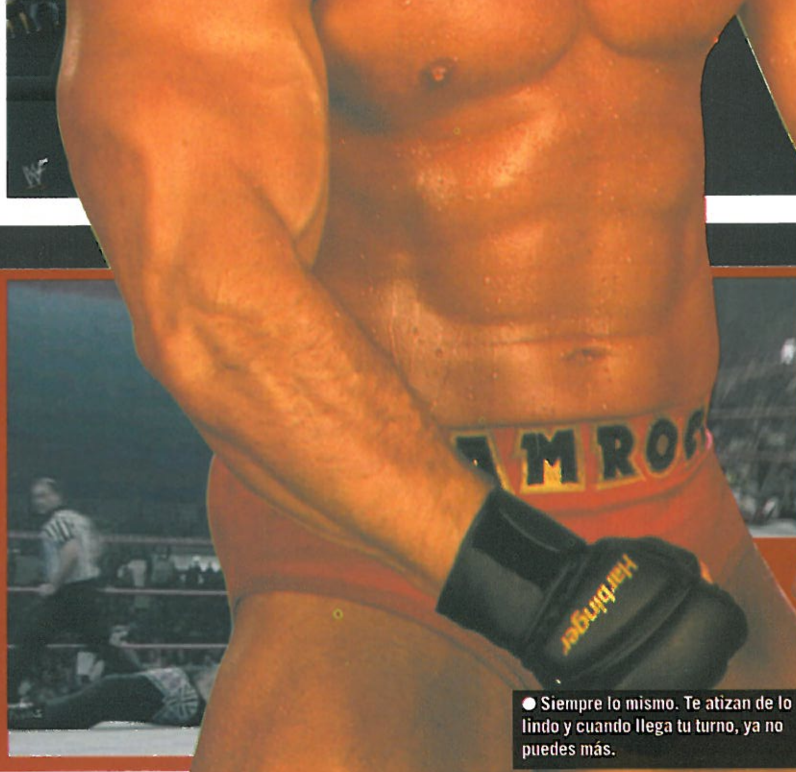
● En la mayoría de los juegos de lucha libre, el vídeo del principio del juego te hace darte cuenta de lo pobre que es el programa en sí. Con *WWF Attitude* lo que obtienes es un vídeo genial y un juego tan emocionante como lo es la lucha libre de verdad. ¡Es genial!



▲ Este tipo se mueve tan rápido que la cámara tiembla. ¡Cuidado!



▲ A la novia de Dave le molesta el asaltante de su novio. ¡Fuera!



● Siempre lo mismo. Te atizan de lo lindo y cuando llega tu turno, ya no puedes más.

Ese tipo de la izquierda puede parecer un poco ciruelo, pero aparece en uno de los mejores *beat 'em up* que existen

Te gusta la lucha libre americana? ¿Crees que es un deporte ridículo: hombres adultos luchando cuerpo a cuerpo, de un modo no totalmente masculino, y en un combate cuyo resultado está decidido de antemano? ¿O crees que se trata de una pantomima espectacular, teatral y atlética con la que se puede disfrutar y a la que no se debe ridiculizar?

Si tu respuesta a la primera pregunta es negativa, tu instinto te dictará que ignores este juego porque es pura lucha libre americana al 100%. El problema es que se trata de un juego bastante bueno. Después de la primera media hora, verás que lo que parecía que iba a ser un rollo, con unos tipos grandotes vestidos de forma rara se convierte en un grupo de expertos animadores con una buena coreografía. En el pasado hemos tenido lucha libre de sobra. Pero eso se debe básicamente a que los juegos de lucha libre eran malos, cualidad que en el mundo de los videojuegos deja a cualquier título automáticamente fuera de combate. Pero afortunadamente, *WWF Attitude* merece buenas notas en todas sus facetas.

«Lo que parecía un montón de tipos vestidos de forma rara, se convertirá en un grupo con una soberbia coreografía»

Sube al ring

Una animación muy realista y cantidad de buenos movimientos enlazados con fluidez no son más que la mitad de la historia. Usa la opción de cámara manual para acercar el objetivo y verás que esos tiparrones tienen el mismo aspecto que sus homólogos en la vida real. Los escenarios no te decepcionarán ni tampoco las docenas de pantallas de menús. Es como un carnaval. Hay más de 40 luchadores y están los más famosos: Undertaker, Stone Cold Steve Austin, The Rock y 37 más. La opción «crear un luchador» ofrece incontables posibilidades y te permite controlar desde el más mínimo detalle del aspecto de tu luchador, sus habilidades y movimientos hasta los gritos y aplausos del público.


▲ Juega con la cámara manual para obtener buenos primeros planos de estos maravillosos luchadores.

Los mejores movimientos

La jugabilidad es impresionante. Los 40 luchadores tienen que repartirse más de 400 movimientos, aunque eso no quiere decir que salgan a 10 cada uno porque todos comparten los más básicos, con lo que cada luchador termina por tener una buena serie en su haber. Las luchas son más lentas que un asalto de *Tekken*, pero así es la lucha libre. Aparte de la velocidad de ejecución, el combate se acerca técnicamente a la complejidad de los buenos *beat 'em up*. Y esto es sólo el principio. Hay 20 modos de juego distintos (Uno contra Uno, Uno contra Dos, Lumberjack, Battle Royal), comentarios excelentes y armas brillantes. Conclusión: es posible hacer un buen videojuego de lucha libre. Pronto te convertirás en un auténtico aficionado de la lucha cuerpo a cuerpo. PSP

PlayStation Power

El juego de lucha libre ya es mayor de edad. Excelente estética, combates de primera, pero seguimos con la indumentaria de mal gusto. Después de jugar durante un rato, hasta el mayor detractor de *WWF* se apuntará a una partida.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Montones de luchadores, movimientos y modos de juego. Montones de todo ➕ Excelente estética. Gran nivel de detalle ➕ El combate es suave. Como las medias	➖ Más lento que un *beat 'em up* normal y corriente ➖ Si realmente odias esto del WWF, es posible que este título llegue a enojarte

Puntuación 89%

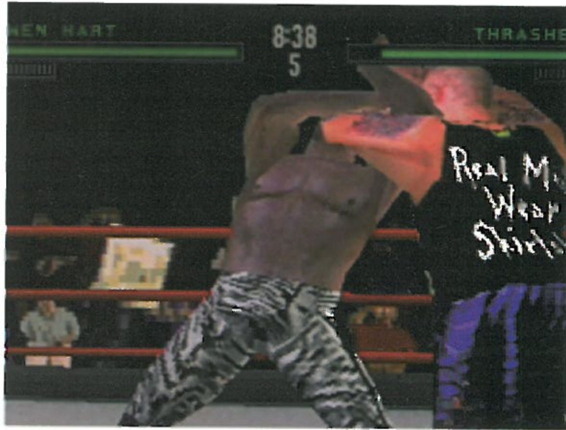
Contorsionismo

●Todo es puro teatro, pero también hay movimientos que, simulados o no, son absolutamente dolorosos. Fíjate en estos momentos de contorsionismo y verás qué queremos decir.


▲ Brown golpea con cierta fuerza. Eso no puede ser bueno para la espalda.


▲ Jarret y Mosh se van a caer. ¿Arrastrarán a los otros con ellos al suelo del ring?


▲ «Te ayudaría compañero, pero tengo mis propios problemas.»



▲ Dicen que hay hombres de verdad capaces de llevar faldas. Una frase algo extraña. Pero ¿a que no se te ocurriría llevarle la contraria a este tipo? Ya nos parecía que no.


◀ Caer de espaldas puede doler bastante. Pero hacerlo bajo el peso de un sudoroso tipo de 128 kilos es otra cosa. ¿Estos luchadores tienen seguro médico?

Crea tu propio luchador

●Crear tu propio luchador es una experiencia fascinante. Y además puedes ponerle el nombre que más te guste, hacer que tenga el aspecto que se te ocurra, decidir qué habilidades tendrá... ¡Una pasada!



▲ Escoge un cuerpo básico. Luego podrás elegir un nombre estúpido.



▲ A tu personaje debes darle unas estadísticas que impresionen. Con eso será suficiente.

▲ Incluso puedes dictarle sus movimientos.

▲ Por último, haz que parezca un tipo ridículo... ¡COMO ÉSTE!

Un zorro de armas tomar

Kingsley's Adventure

Disponible: **Octubre**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Escuela de caballeros

● El principio de Kingsley te sitúa en una curiosa escuela de caballeros en la que aprenderás el noble arte de la defensa y del ataque. Esta genial y divertida manera de conocer los diferentes comandos del juego te servirá a la larga para salir airoso de todos los envites posibles. En este entrenamiento, sabrás cómo defenderte de los crueles ataques enemigos. Realizarás tus pinitos de plataforma en plataforma. Entrarás en contacto con las primeras armas. Las flechas, la espada y el escudo son los tres elementos básicos para acabar convirtiéndote en un verdadero caballero. Esperemos que nuestro héroe no se encuentre con un grupo de gigantes-molinos y pierda un poco de su raciocinio.



▲ La ballesta es una de las mejores armas del juego.



▲ Deberás dominar la contundencia del hacha.



▲ Con esta espada rebanarás más de un cuello enemigo.

Llegar a ser un caballero es una tarea difícil. Sobre todo si no pasas del medio metro, estás lleno de pelo y te pasas el día aullando...

▲ Kingsley es un personajillo llamado a convertirse en caballero real.



◄ Uno de los movimientos de nuestro protagonista; muy al estilo de Lara.

Parecía que *Kingsley* acabaría engrosando las estanterías de los juegos que pasan de puntillas como simples noticias o como títulos a medio terminar. Por suerte, no ha sido así y ante la duda, Sony ha decidido apoyar el lanzamiento de este juego, por otra parte, lleno de interés.

El mundo de las plataformas tridimensionales es uno de los más transitados. Por sus autopistas pasan programas de extrema calidad y de incalculable repercusión en el mundo de la gris de Sony. *Crash* puede considerarse el rey, pero existen otros títulos como *Spyro*, *Gex* y *Croc* que enriquecen sobremanera este género. Pero ¿qué sucede cuando un juego que tiene montones de elementos plataformeros se embarca en el apasionante mundo de las aventuras? La cosa puede llegar a buen puerto o simplemente quedarse en el dique seco. Veamos cuál es el caso de *Kingsley*.

Cuenta la leyenda...

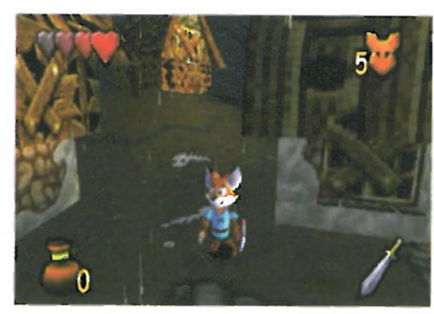
Hace muchos, muchos años, el Reino de la Fruta vio truncada su apacible vida por culpa del malvado Malnatillas. Este indeseable roedor robó el Libro de la Magia de las Reinas. El desorden se apoderó del tranquilo país y la amenaza se posó sobre sus habitantes. Muchos fueron los que intentaron acabar con el perverso ladrón y muchos fueron los que fracasaron. Pero una última esperanza iluminó los rostros de los acobardados lugareños. Bajo el nombre de Kingsley aparecería un zorrillo valiente e intrépido que arriesgaría la vida por los aldeanos.

Este es el argumento de la nueva aventura de los chicos de Psygnosis que, después del descalabro de *Rascal*, nos ofrece una completa combinación de aventura, plataformas y algo de puzzles.

Kingsley empieza en el castillo de los reyes del País de la Fruta. Lo primero que deberá aprender este simpático zorrillo es el uso de las armas. Pasarás un buen rato por los pasillos del castillo superando diferentes pruebas. Una vez



▲ La primera fase te sitúa en el castillo real.



▲ Uno de los poblados que aparecen en el juego.

► Como puedes comprobar, el juego está repleto de detalles gráficos.

◄ Bienvenido a la ciudad marítima.





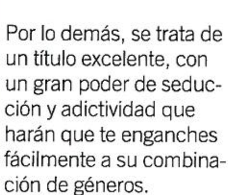
conozcas esto, los reyes te irán enviando a diferentes misiones las cuales te permitirán dos cosas: en primer lugar, librar a los lugareños de sus malvados enemigos y, en segundo lugar, conseguir las diferentes piezas de la armadura que te convertirá en caballero.

Esta es la estructura básica del juego. Para ello, deberás saltar de plataforma en plataforma, eliminar enemigos, charlar con algunos aldeanos para orientarte en tu objetivo y resolver algún que otro puzzle. Como ves la cosa es bastante completa.

Si a esto le sumas un apartado técnico envidiable, el resultado te hará saltar de alegría. Y es que *Kingsley* es una fiesta para la vista. Sus gráficos tridimensionales son inmensos y están llenos de detalles de todo tipo. La ambientación de los diferentes mundos es excelente y la utilización de la paleta de colores es fenomenal. El motor del juego responde a las exigencias de este tipo de juegos.

El único punto débil lo encontrarás en los movimientos del protagonista. Kingsley es algo difícil de controlar y en muchos momentos tendrás la misma sensación que si hubieras perdido el norte. Te costará bastante hacerte por completo con el control.

Y ya que estamos en el apartado de los defectos, no podemos pasar por alto otro bastante grande. Se trata de la durabilidad del juego. Cinco fases son muy pocas y sobre todo si tienes en cuenta la poca dificultad del juego, que una vez controlado permite una acción bastante directa.



Por lo demás, se trata de un título excelente, con un gran poder de seducción y adictividad que harán que te enganches fácilmente a su combinación de géneros.

Sus melodías son más que notables e ilustran excelentemente todos los momentos de tensión, así como los diferentes lugares en los que sucede la aventura. Los personajes que te encontrarás por el camino son simpáticos y originales y sus divertidos comentarios te harán soltar alguna que otra sonrisa. Además, y ya que hablamos de personajes, Kingsley tiene un carisma desbordante y está llamado a competir con las otras posibles mascotas candidatas a representar la PlayStation.

Es una verdadera lástima que estos dos elementos negativos resten tantos enteros al producto final, pero ya se sabe, la perfección es muy difícil de alcanzar. Quizá una segunda parte ayudará a potenciar este juego, que se ha quedado a medias. PSP

PlayStation Power

***Kingsley's Adventure* es un juego fenomenal en casi todos los aspectos. Tiene un argumento pegadizo, unos gráficos fenomenales y montones de retos que te obligarán a dormir sin soltar el Pad. Lástima que un par de puntos negros oscurezcan demasiado el producto final.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ El argumento es interesante	⊖ Demasiado corto
⊕ Los gráficos son geniales	⊖ El control del protagonista es algo brusco
⊕ La combinación de géneros es excelente	
⊕ Está en castellano	

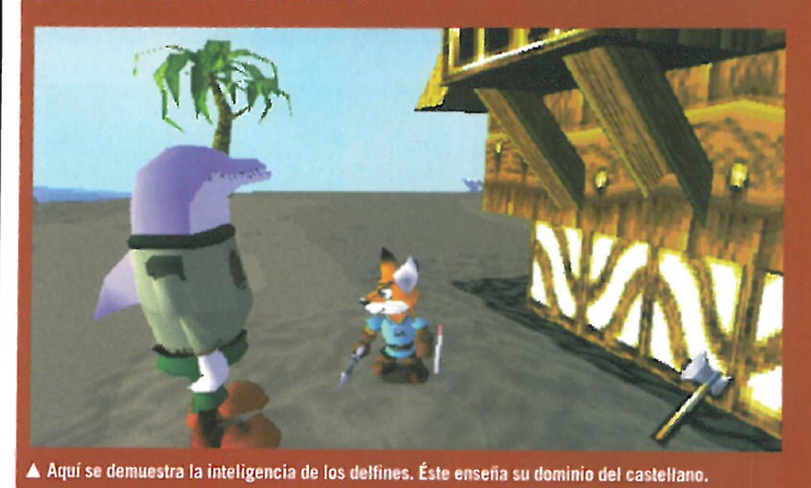
Puntuación 80%

Qué bien entender a los protagonistas

● *Kingsley* contiene una gran dosis de aventura y por lo tanto un montón de textos en pantalla. Por suerte estos textos están traducidos al castellano, hecho que te permitirá un perfecto seguimiento de la acción. Pero no sólo esto, sino que ofrecen una riqueza de matices en el lenguaje que consigue comentarios de verdadera chispa y gancho.



▲ Las charlas están traducidas al castellano.



▲ Aquí se demuestra la inteligencia de los delfines. Éste enseña su dominio del castellano.

Tarzan

Disponible: **Octubre**
Precio: **8.490 pesetas**

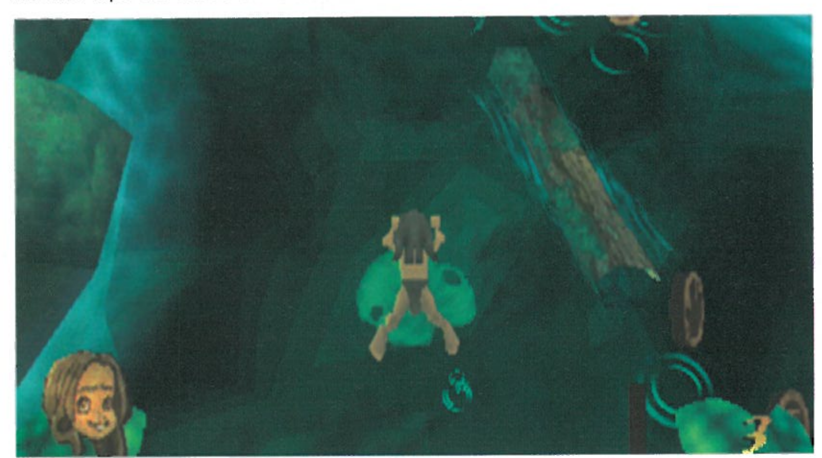
Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Disney Interactive**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

En los bonus está la diferencia

● Las pantallas de *bonus* son las fases en las que se rompe la estructura lineal del juego. A ellas sólo accederás recogiendo un cierto número de ítems. Normalmente se trata de fases en las que deberás agenciarte el mayor número de monedas posibles y que cambiarán la perspectiva lateral de la pantalla de plataformas por una que utiliza la profundidad de campo. Son curiosas, pero no se acercan al nivel conseguido por el mismo tipo de fases en *Crash Bandicoot*.



▲ **Desplazamiento río arriba.**



▲ **La estampida es bastante intensa, pero no llega a la altura de las fases del mismo estilo que encuentras en *Crash*.**



▲ **El colorido del juego es espectacular.**

Cada nueva película de Disney llega a PlayStation convertida en juego. Tarzan, el bombazo del verano en EE.UU., también



Mientras la película arrasa en las pantallas norteamericanas, a nuestro país llegará en breve la conversión del film en juego de plataformas. La idea de ver a Tarzán en nuestras casas con posibilidad de controlarlo es buena; el resultado, no tanto.

Nunca hasta ahora habíamos tenido la oportunidad de disfrutar de las fenomenales aventuras del hombre-mono creado por Edgar Rice Burroghs en un videojuego.

El huérfano perdido tras un accidente de aviación en medio de la selva, educado por una familia de gorilas, aparece en PlayStation con la idea de conquistar los corazoncitos de los más pequeños de la casa.

El desarrollo del juego sigue fielmente el argumento de la película. Hecho que, dicho sea de paso, se convierte en la mejor promoción posible del film.

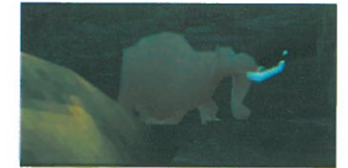
En esta aventura por la jungla, verás avanzar y crecer al carismático personaje mientras recoge monedas y frutos por doquier, a la vez que se enfrenta a todo tipo de enemigos, con su aspecto de simio imberbe. El juego es una repetición de *Hercules*, con un sistema de plataformas similar al utilizado en la antigua creación de Disney Interactive pero con una ligera mejora en el nivel gráfico.

Con la cara lavada

Una vez empiezas a jugar con *Tarzan* tienes la desesperante sensación de estar participando en un juego ya conocido. Y es que, a la idéntica estructura tipo *Hercules* hay que sumarle un desarrollo de la acción que lo asemeja a títulos como *Pandemonium* o *Klonoa*.

Primero, secuencia de vídeo introductoria que te sitúa frente a la acción. Segundo, pantalla de plataformas en la que deberás recoger montones de objetos que te permitirán superarla y abrir pantallas de *bonus* y secuencias de vídeo. Y, tercero, pantalla de *bonus* que cambia el desarrollo de las fases de plataformas para dar un aliciente nuevo al conjunto. Estos tres puntos se irán repitiendo sucesivamente hasta el final de la aventura.

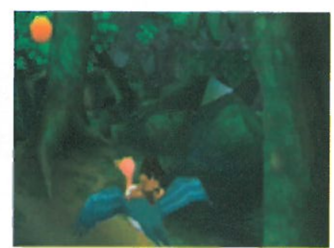
La herencia de *Hercules* es más que palpable. En cuanto a sus paralelismos con *Pandemonium* y *Klonoa*, éstos se hacen evidentes



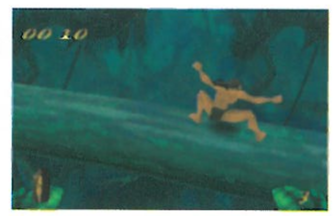
▲ Algunos amiguetes del protagonista.



La jungla puede ser un ambiente hostil para ciertos tipejos.



▲ Nuestro personaje se sube encima de cualquier animalejo.



▲ En algunos momentos, Tarzán se desplazará por las ramas como si llevará un *skate* bajo sus pies.

en el desarrollo de las fases de plataformas, que son las que tienen más peso en la aventura. Estas fases se han diseñado con un entorno tridimensional y una acción absolutamente en 2-D. Aunque la cámara se mueva o se acerque a la acción, ésta siempre será bidimensional, ya que nuestro protagonista —casi nunca— podrá cambiar su trayectoria del punto de inicio al punto de destino. A diferencia de los dos títulos anteriormente mencionados, en *Tarzan* se han incluido ciertos desvíos con el objetivo de agrandar el mapa pero el resultado sigue siendo el mismo: salir de A para llegar a B.

La idea de mostrar unos fondos tridimensionales ayuda a diferenciar el juego de *Hercules*, la lástima es que ésta es la única diferencia. Incluso las pantallas de *bonus* siguen el mismo desarrollo que algunas fases de *Hercules*, en las que el protagonista debía superar 12 pruebas. Éstas son las que cambian la acción y te permiten ir hasta el fondo de la pantalla (la fase del río) o las que te obligan a moverte del fondo hacia ti (la fase de la estampida). Estos cambios serían fantásticos si se hubiera logrado una mayor calidad gráfica y de animación. Se parecen demasiado a lo creado en la última aventura Disney. ¿Por qué nadie sigue el ejemplo de *Crash*?

Aparte de esto, es de justicia mencionar el trabajo gráfico que han desarrollado sus creadores. Los fondos tridimensionales son muy espectaculares y, gracias a la superposición de diferentes capas gráficas y a su increíble paleta de colores verdes, han conseguido una profundidad y una sensación de humedad de lo más alucinante. Como contrapartida están los pobres personajes que parecen formados por dos o tres polígonos; incluso *Tarzan* es algo simple y este hecho es imperdonable.

La animación de nuestro melenudo personaje es otro de los puntos fuertes. Sus creadores han conseguido un perfecto equilibrio entre un mono y los andares de los humanos. Tarzán salta, trepa, golpea y lanza frutos de una manera que combina a la perfección sus dos facetas: la humana y la salvaje.

Por último, y como no podía ser de otra manera, es digna de mención la inclusión de fenomenales secuencias de la película y de vídeos musicales con sintonías de Phil Collins. Pero esto, lamentablemente, no forma parte del juego. *Tarzan* es un buen producto para niños. Pero los niños ya empiezan a crecer con otro tipo de programas como por ejemplo *Crash*, *Spyro* y compañía. Disney deberá modificar sus próximas propuestas, ya que la competencia de los juegos PlayStation más infantiles se prevé muy dura. PSP



PlayStation Power

***Tarzan* es un juego de buena factura y está repleto de excelentes detalles (secuencias de vídeo), pero su desarrollo está demasiado visto y su excesiva facilidad no opone resistencia a los más expertos. Una delicia simplona.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Las secuencias de la película	➖ Es excesivamente lineal
➕ La animación del protagonista	➖ Los personajes son algo pobres
➕ Los decorados, por su profundidad y colores	➖ Repite demasiadas estructuras
➕ Algunas fases de bonus	

Puntuación 70%

Media película antes de llegar a las pantallas de cin

● Como viene siendo norma en todos los lanzamientos de Disney, el juego contiene gran número de secuencias de vídeo pertenecientes a la película correspondiente. Con imágenes en alta resolución estas secuencias te servirán de excelente introducción antes de entrar en la acción. A medida que vayas guardando tus avances, podrás acceder a ellas en cualquier momento de la partida.

Lo mismo sucederá con los vídeos musicales, pero para acceder a ellos será necesario que recojas ciertos ítems durante la partida.



▲ A los dibujantes, la combinación mono-hombre les ha salido perfecta.

▲ Los principales protagonistas de la aventura.



▲ Como no podía ser de otra manera, las lianas aparecen en la aventura.

▲ Más animalillos susceptibles de ser usados como montura.

X-Files

Disponible: **Septiembre**
Precio: **8.490 pesetas**

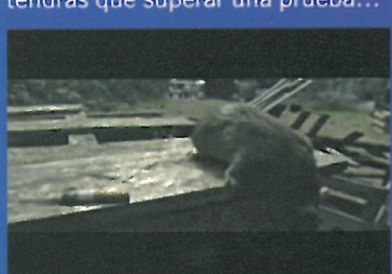
Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Fox**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Dual Shock

Al principio

● Para conseguir el siniestro ambiente, hay una introducción de primera en la que Mulder y Scully investigan otro misterio. No tienes la más mínima idea de lo que pasa pero presta atención porque luego tendrás que superar una prueba...



▲ El juego empieza con la visión de una rata que parece que acabe de dejar de fumar. Para que te vayas ambientando.



▲ Mulder y Scully bajan de su enorme automóvil americano para echar un vistazo a un almacén sospechoso.



▲ «¡Con *eso* no abrirás el cerrojo!», exclama Scully perpleja.



▲ Para su sorpresa, el almacén está vacío. ¿Dónde están los marcianos?



▲ Mulder se contenta con un poco de hollín. Scully parece escéptica.



▲ Mientras se esconden, una misteriosa luz inunda el almacén y puede oírse a los pistoleros a grito pelado.



▲ Aparecen unos pistoleros que hieren a Scully antes de que pueda tener tiempo de esconderse detrás de unas cajas.



¿Te gustaría tener a Gillian Anderson a tu entera disposición? Bien, porque ahora puedes...

Hace ya mucho tiempo que no vemos un juego de apuntar y señalar decente para Playstation. Si no estás muy familiarizado con este estilo de juego, echa un vistazo a *Broken Sword 1* y *2*. La acción se basa en pantallas semiestáticas en las que al mover el cursor vas descubriendo pistas y puedes interactuar con los personajes cuando pulsas un botón.

X-Files parte de esta idea para conseguir el tipo de tensión que ha hecho que la serie televisiva fuera tan atrayente. Siguiendo el estilo de Chris Carter, la historia empieza con Mulder y Scully en pleno seguimiento de signos extraterrestres.

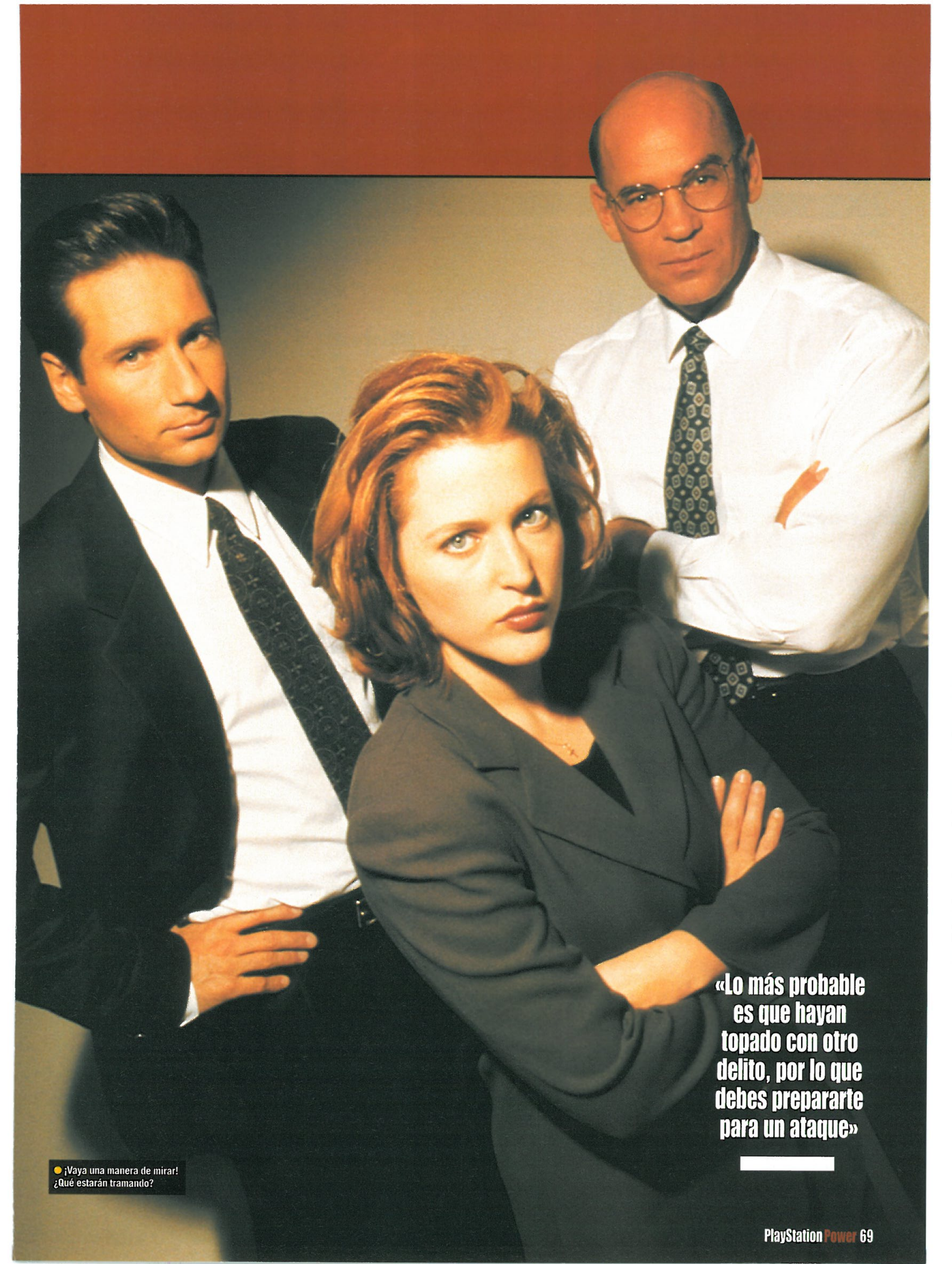
«La historia empieza con Mulder y Scully en pleno seguimiento de signos extraterrestres»

Desorientados

Mulder se fija en un almacén ruinoso y abandonado y se dispone a entrar. En el almacén casi puedes ver cómo se encienden los ojos de Mulder al frotar con los dedos un polvo no identificado. Por supuesto, lo más probable es que se trate de otro delito, así que prepárate para un ataque a cargo de misteriosos pistoleros. Mulder y Scully desaparecen al instante, y te ves en el papel del agente principiante del



▲ Como en la serie, cada capítulo de tu aventura va precedido de una secuencia de vídeo que presenta la escena. Aquí Willmore y Skinner deciden investigar un motel.



«Lo más probable es que hayan topado con otro delito, por lo que debes prepararte para un ataque»

¡Vaya una manera de mirar! ¿Qué estarán tramando?

Los buenos

● De acuerdo, los actores de *X-Files* no ganarán un premio pero lo hacen lo mejor que pueden, así que... Aquí tienes un resumen de todos los personajes en los que puedes confiar.



▲ Esta es Astadourian. Es una policía del lugar que más adelante se convertirá en tu compañera.



▲ El Subdirector Skinner te ayuda durante la primera parte de la investigación.



▲Uno de los Pistoleros Solitarios hace una breve aparición si haces las cosas correctamente.




▲ Este es Armitage Shanks (no es broma) y es tu jefe. Acude a él si te quedas atascado.

▲ Amis es tu simpático colega del Laboratorio de criminología.

▲ Tu personaje, Craig Willmore, bajo el brazo protector de Scully.

FBI Craig Willmore, lanzado a los leones en busca de los dos desaparecidos. Empiezas por desplazarte hasta el motel en el que se han alojado, pero no hay ni rastro de ellos y al parecer el ordenador portátil de Scully ha sido manipulado.

Culto televisivo

En circunstancias normales, un título como éste no nos entusiasmaría demasiado, pero su producción tiene tales cualidades que la atmósfera creada casi consigue llegar a un nivel inimaginable; sale del televisor para inundar la habitación como algunos de los mejores episodios de la serie. Mira, por ejemplo, las secuencias de vídeo; suponemos que hasta el mismísimo Hitchcock admiraría. Luego fíjate en las escenas estáticas. En realidad, no son tan estáticas. En un momento u otro verás aparecer algún videoclip que consigue crear un efecto más vivo. Y debes prestar atención a la dirección y a la fotografía. Todo ha sido pensado cuidadosamente para invadir tus sentidos.

«La atmósfera creada casi consigue llegar a un nivel impensable, sale del televisor para inundar la habitación como algunos de los mejores episodios de la serie»

Poca atención

Hay algunos fallos frustrantes, pero el estilo del género «elige tu propia aventura» es propenso a este tipo de defectos. Por ejemplo, las limitaciones con que puedes elegir el cariz de tus conversaciones y que no tiene la más mínima influencia en la jugabilidad o el argumento más que el de una respuesta ligeramente diferente.

Y todo ello por no mencionar la forma en que debes examinar hasta el último milímetro de la pan-

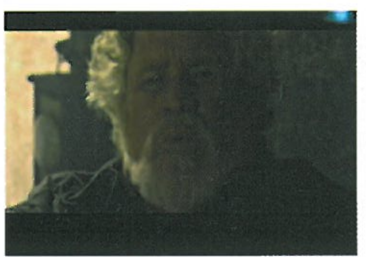
● Cinco series en su haber y la posibilidad de un montón de películas... ya era hora.

Los malos

● Ten cuidado con este lote. Algunos no son fácilmente reconocibles como pupilos del Dr. Evil y confiar en ellos sería poco inteligente.



▲ Como el Kryachek de la serie, este hombre está poseído por una forma de vida extraterrestre.



▲ Smol, un contrabandista ruso. Como verás, Cook intenta incriminarle en un asesinato.



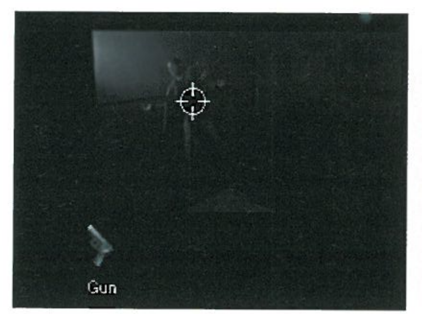
▲ Wong, James Wong. Otro contrabandista con un horrible secreto por el que llegarás a matar.



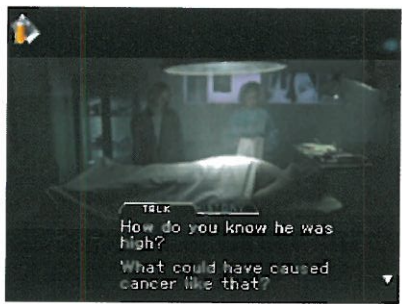
▲ El agente Cook es un sinvergüenza. Pero, como podrás comprobar, es muy útil durante los tiroteos.

Ambientación

● Hay un cargamento de detalles que enriquecen la atmósfera que te rodea. Puedes leer panfletos en tableros, examinar los bolsillos de un hombre muerto, o incluso los contenidos de un hombre muerto. Mejor aún. Para tratarse de una película interactiva hay una sorprendente cantidad de acción, sobre todo cuando tomas parte en un tiroteo con el FBI.



▲ En las partes divertidas no llega a la altura de *Point Blank 2*, pero los tiroteos son divertidos.



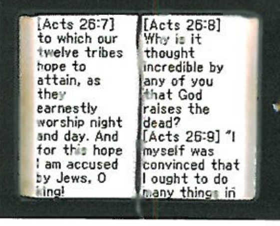
▲ Lo único que falta en la morgue es Scully. Puedes incluso admirar las entrañas de este pobre diablo.



▲ Por alguna razón, mientras está sentado frente a su mesa, puedes hacer que Willmore se ponga un trozo de cinta adhesiva en la nariz. El por qué no lo sabemos, pero hacerlo es divertido.



▲ Hyperbole Studios no ha escatimado recursos en la partida de efectos especiales.



▲ Hay una serie de libros en el juego que puedes elegir para leer.

talla para localizar una minúscula y, a menudo, esencial pista. Cualquiera se echaría a llorar de desesperación por haber pasado por alto una mota de polvo que era imprescindible para poder avanzar en el juego. Además, toda la estructura de *X-Files* se mantiene dentro de un plan de juego muy lineal, por lo que debes completar X e Y antes de pasar a Z.

La forma en que eres conducido sistemáticamente por la acción hace que este juego sea más puzzle que aventura. Pero ¿a quién le importa? Es *X-Files*, y hasta el último aficionado cree que una entrega como ésta difícilmente podrá verse otra vez.

De acuerdo, en *X-Files* no hay nada nuevo por descubrir y, por lo que parece, el argumento tampoco es nada del otro mundo. Pero, admítelo. Siempre has soñado con ser un agente del FBI ¿verdad? Bueno, por lo menos durante un rato... PSP



PlayStation Power

Posiblemente sea el mejor intento que se ha hecho de combinar tu televisor con tu consola. Es genial pero su linealidad hace tambalear el juego.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Secuencias de vídeo con acción de primera	➖ Jugabilidad lineal
➕ Dirección absorbente	➖ Diálogo limitado
➕ Todas las estrellas están presentes	➖ No es compatible con el mouse
➕ Buen método de control	

Puntuación 63%



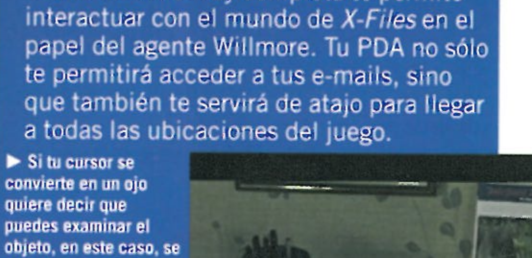
Agente Willmore

● Una interfaz muy completa te permite interactuar con el mundo de *X-Files* en el papel del agente Willmore. Tu PDA no sólo te permitirá acceder a tus e-mails, sino que también te servirá de atajo para llegar a todas las ubicaciones del juego.

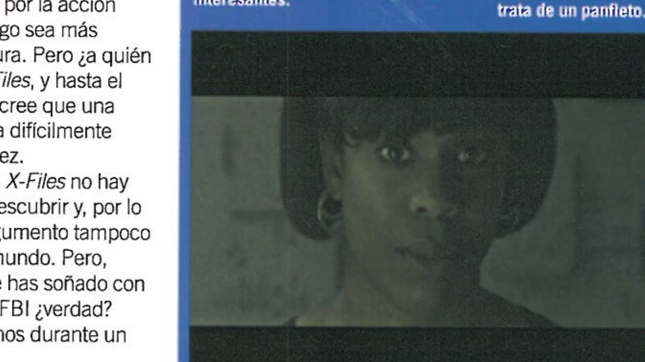


▲ En esta escena tenemos al conserje del motel rodeado de objetos interesantes.

► Si tu cursor se convierte en un ojo quiere decir que puedes examinar el objeto, en este caso, se trata de un panfleto.

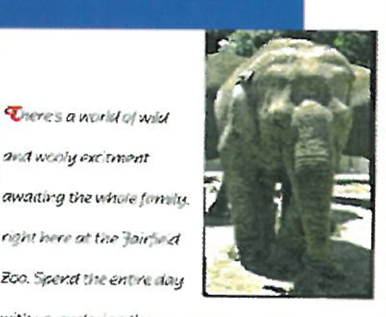


▼ Si examinas el panfleto con detenimiento puedes leer sus contenidos.

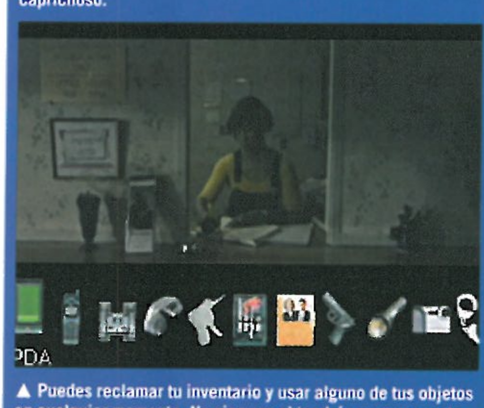




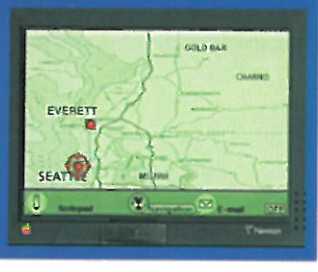
▲ Si el cursor se transforma en unos labios, puedes hablar con ese personaje (incluso con un objeto). Esto es realmente caprichoso.



▼ Tu PDA es como tu mapa, recibe e-mails y puede usarse como bloc de notas.



▲ Puedes reclamar tu inventario y usar alguno de tus objetos en cualquier momento. No siempre obtendrás una respuesta interesante.



Vuela, vuela

RC Stuntcopter

● *RC Stuntcopter* hace exactamente lo que su nombre indica. Puedes volar en un helicóptero miniatura acrobático.

Disponible: **Octubre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Shiny**

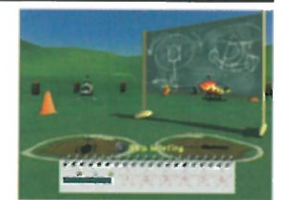
Fabricante: **Virgin**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Pad analógico

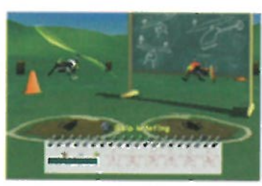
Control remoto

●Antes de entrar en el meollo del juego, tendrás que conocer bien sus controles. La sección de entrenamiento es la oportunidad perfecta.





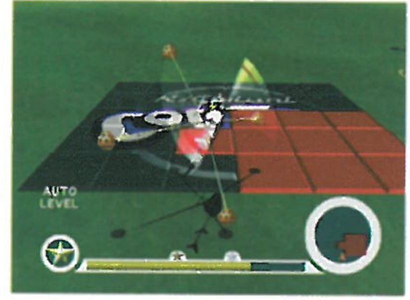
▲ Controla el timón empujando el *stick* izquierdo a izquierda y derecha.



▲ Usa tu pulgar derecho para ladear. Eso es.



▲ Dispara contra los globos con el botón X mientras usas tus otros dedos para controlar el helicóptero.



▲ Vuela sobre los cuadros rojos para descubrir un dibujo. Tranquilo... con suavidad. No ladees.

Aprender a volar

●Antes de poder lanzarte a cielo abierto tienes mucho que aprender. Afronta los controles con calma. Maniobrar con nerviosismo y precipitación con los sticks es señal de ser un mal piloto.



▲ Intenta mantener tu helicóptero en el aire durante el tiempo suficiente y en la dirección correcta para reventar los globos.



▲Intenta volar en dirección al globo para pincharlo. Es más difícil de lo que parece. Debes distinguir bien entre derecha e izquierda.



▲ Más jugarretas de esos globos pero —por primera vez— tendrás todos los controles en funcionamiento. ¿Tienes una buena cabellera? Estupendo porque ahora empezarás a tirarte de los pelos.



▲ ¡Goool! Pues no. Es un helicóptero.

Si recuerdas los episodios de El trueno azul ahora tienes la oportunidad de revivir su magia

Cuando pruebes *RC Stuntcopter* llegarás a tirarte de los pelos. Arrojarás el Pad en señal de frustración y abandonarás la habitación con un portazo. Pero transcurridos unos minutos volverás a entrar observándolo todo con suma precaución. Tocarás suavemente los *sticks* analógicos, con mucha más tranquilidad. El izquierdo hacia delante y hacia atrás para subir y descender, el derecho hacia delante para acelerar y a los lados para girar. Intentarás mantener la calma con mayor determinación.

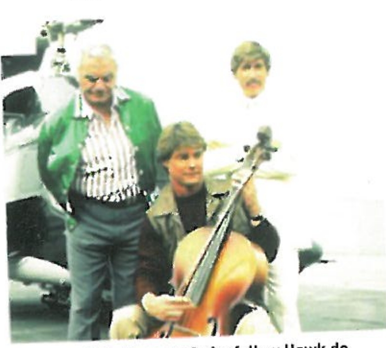
Luego chocarás y saldrás a investigar. *Stuntcopter* te desafía a que domines sus controles. En caso de que no lo hayas comprendido, la naturaleza de tu tarea es volar en un helicóptero miniatura desde la comodidad de tu PlayStation.

Desafío irritante

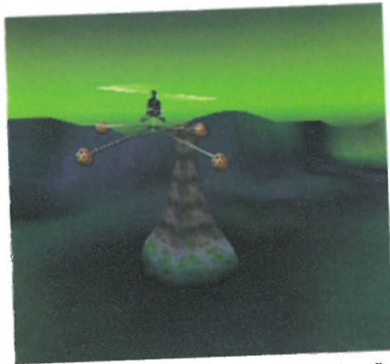
Pero abordar las sesiones de entrenamiento de *RC Stuntcopter* es todo un desafío capaz de disuadirte antes de llegar al meollo del juego principal. Es muy difícil y tardarás días en acabarlo. De esta forma, se fastidia la emoción de estrenar juguete nuevo. Cuando por fin empiezas a jugar de verdad, verás que la acción se divide en cinco disciplinas principales: flotar en el aire, slalom, aterrizar, volar a través de los objetivos y disparar, las cuales prestan especial atención al control, la velocidad, destreza, habilidad de pilotaje y precisión, respectivamente. Así que no sólo debes dominar el exigente sistema de control de *Stuntcopter*, sino que tienes que desarrollar cinco estilos de juego distintos.

«Stuntcopter es todo un desafío a tu capacidad de dominar sus controles... muy difícil»

Todo esto puede ser demasiado para algunos. Si practicas, obtendrás resultados. Dominar la técnica de volar es bastante gratificante, incluso en las zonas un poco claustrofóbicas. Pero lo más probable es que, a menos que tengas la paciencia de un santo, antes de llegar a ser bueno con este juego ya hayas tenido *Stuntcopter* de sobra. PSP



▲ La fama de Stringfellow Hawk de *Airwolf* hace honor a su nombre.



▲ El cielo es verde de noche... el sueño de todo pastor. El cielo es verde de día...

PlayStation Power

Una idea original pero extraña para un videojuego. La jugabilidad se basa más en la física que en la mecánica y es tres veces más difícil de manejar.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Realismo soberbio + Suficiente sustancia y longevidad como para asegurar que su compra no es en vano... si logras dominarlo	− Zonas muy pequeñas − Controles demasiado flojos y de difícil dominio − El comentarista es bastante paternalista

Puntuación 59%

Caída e incendio

● Te hará reír. Te hará llorar. Te sumirá en la más profunda desesperación y frustración. No tengas la menor duda que te estrellarás más veces de las que puedas soportar.



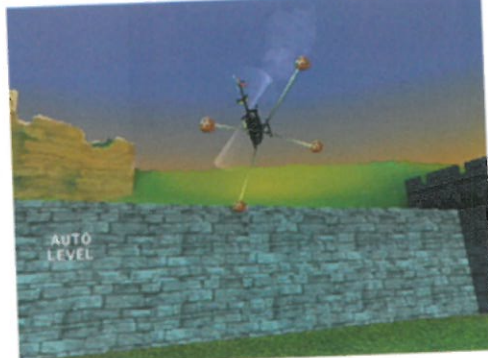
▲ Esto acabará muy mal.



▲ Sigue, sigue, cuidado con los controles... con suavidad...

▼ No. Contra los muros no. Rápido. Gira el timón.







▲ ¡Maldita sea! Todo sale al revés.

Disciplinado

● ¿Listo para pasar a los niveles siguientes? Probablemente no lo estás, pero inténtalo de todas formas...



▲ Primera lección: dispara contra la vida salvaje. ¿Desde cuándo tienen alma los patos y los cerdos?



▲ Segunda lección: vuela atravesando esas cosas rojas y amarillas que flotan en el aire misteriosamente.



▲ Tercera lección: ¿estás seguro que nadie ha puesto algo en tu bebida? ¿Hacia dónde vas?



▲ Cuarta lección: renuncia al lujo de la vida a bordo de un helicóptero y ve hacia el mar...

Como por arte de magia

Legend Of Kartia

Disponible: **Septiembre**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

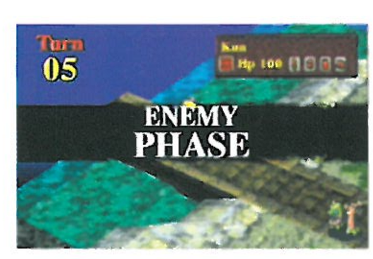
Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Puñaladas por la espalda

● Gracias a que las batallas están muy bien presentadas en 3-D puedes destruir monstruos desde atrás o con movimientos laterales. No siempre sale bien, pero para derrotar a algunos de ellos necesitarás engañarles primero.



▲ Ataca desde los lados, de frente o desde atrás como si fueras un barbero trastornado.



▲ Los juegos por turnos siempre te causan extraños tics en los pulgares mientras le toca a tu rival.

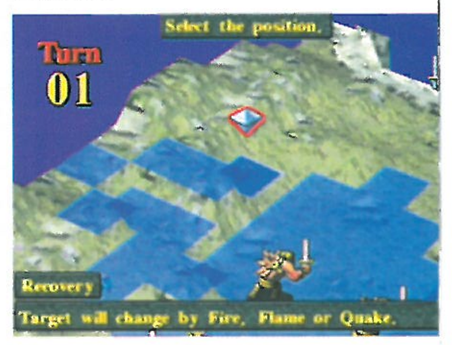


▲ Emplea tus siniestros poderes mágicos para atacar desde lejos. Algunos pistones, por ejemplo.

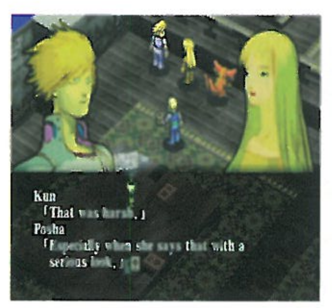
▶ El suelo elevado siempre es una ventaja cuando tienes que empuñar la espada.

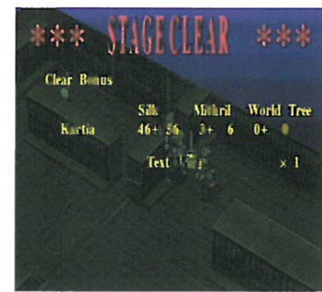


▲ Algunos conjuros podrán destruir a varios enemigos a la vez. Guárdalos para tu cumpleaños.



Mujeres rubias, monstruos diabólicos y sombreros puntiagudos. ¡Cuánta injusticia! ¡Oh, no!





A lo mejor pensabas que los juegos de rol sólo eran algo llamativo, en los que se trata de hablar con gente y que tienen un argumento tan inmenso como el de *El señor de los anillos.* Si esa era tu idea, *Kartia* te pillará por sorpresa.

Durante algún tiempo los chicos de Konami han estado produciendo «juegos de rol de combate» en cantidades industriales, en los que el argumento y los personajes ocupan un segundo plano en favor de complejas batallas en 3-D con enormes espadas y conjuros. *Vandal Hearts* es un buen ejemplo de esta fórmula.

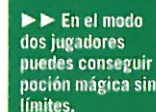
«Puedes conjurar a un vampiro canguro o a un monstruo con la cabeza abollada mediante la creación de fantasmas»

Pero *Legend of Kartia* parece no tener muy clara esa línea desde el principio. Los controles torpes y las pantallas de menú hacen que cada turno sea demasiado largo, por lo que cualquier intento de crear un ambiente se desvanece. Tus poderes mágicos —derivados de las místicas cartas «kartia»— pueden hacer que levantes o bajes la tierra y prendas fuego a todo, pero debido a que las pugnas son más guerras de desgaste que batallas estratégicas, tu astucia es raramente premiada. Ya sabemos que a nuestros colegas japoneses les encantan los juegos de rol fáciles de terminar, pero la falta de límites de tiempo de *Kartia* y conseguir una serie de puntos de maleficio victoriosos es pura cuestión de paciencia; no importa demasiado lo inútil que seas con la varita mágica.

Oportunidad perdida

Es una lástima, porque rebosa ideas brillantes. Puedes conjurar a un vampiro canguro o a un monstruo con la cabeza abollada mediante la creación de fantasmas. Puedes personalizar tus propias armas mediante unos pesados y complejos menús. El sistema de batallas en 3-D es ingenioso, y permite tener la oportunidad de apuñalar a los villanos por la espalda o atacar a los monstruos desde grandes distancias, pero no se le saca todo el partido.

A *Kartia* le falta ese punto de *Vandal Hearts* y el estilo y originalidad de *Final Fantasy*. Le falta ese pequeño toque y se queda algo corto. PSP



Exige demasiado trabajo. A pesar de estar repleto de buenas opciones y buenos conjuros, los controles de *Kartia* y las secuencias de la historia son poco emocionantes y algo aburridillas.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Magia en profundidad	− Sistema de controles frustrante
+ Buenas batallas en 3-D	− Pantallas muy aburridas
+ Juego de rol para dos	− Gráficos planos y pasados de moda
+ Enormes y feos monstruos con los que puedes hacer migas	− Demasiado lento para jugar

Puntuación 59%

Juega bien tus «kartias»

● Haz magia con cualquier cosa, desde una bestia fantasmagórica a una taza de té. Comprueba todos los baúles en busca de textos para robar.



▲ Tres tipos de fantasmas. Y un generador de fealdad. ¡Hurra!



▲ ¿Avisado? ¿Vacilante? Prueba con un rápido conjuro medicinal.



▲ Distintos fantasmas resisten distintos ataques. Los monstruos mecánicos son especialmente duros de pelar.



◄ Conoce qué personajes pueden convocar fantasmas. Serán imprescindibles para tu supervivencia.

¿Has derramado el contenido de mi frasco?

● Puedes ingeniar conjuros contra tu rival desde un escenario especialmente diseñado para ello. Con la tarjeta de memoria puedes asumir el papel de miserable ladrón o quedarte en las aventuras para un jugador.



►► En el modo dos jugadores puedes conseguir poción mágica sin límites.



► Carga los personajes que has ido construyendo durante el modo un jugador.

► Sigue siendo un juego por turnos, por lo que necesitarás echar suerte a cara o cruz para ver quién sale primero. O puedes decidirlo con una partida previa a la lucha.





▲ El grupo está lleno de bribones que conjuran fantasmas. Somos de lo más listos.



▲ Aquí tienes todos los escenarios para combates a muerte que quieras.

Maestro de ajedrez

Chessmaster II

Disponible: **Octubre**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Starsphere**

Fabricante: **Mindscape**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Tableros de desmayo

● Fíjate en el modelaje. La atención al detalle es extraordinaria. Estas piezas son auténticas obras de arte. ¿No son increíbles? ¿Cómo se mueven los caballos?



▲ La CPU, con la categoría de Gran Maestro, describe algunas buenas jugadas iniciales...



▲ ... y te ofrece buenas y numerosas pistas si tardas demasiado en mover ficha.



▲ No se debe emplear la fuerza más que cuando se dispone de un espacio limitado.



Se juega después de cenar. Es parecido a las damas y, en gran parte, todo depende de tu primera jugada

Nada más lejos de nuestra intención que empezar con un chiste fácil. Pero eliminar un alfil nunca ha sido tan fácil gracias a la última encarnación ajedrecística de Mindscape, repleta de piezas maravillosamente talladas, fondos con los colores del arco iris y un ambiente de lo más auténtico.

¿Nos crees? Creíamos apreciar algo de escepticismo. El ajedrez no es ni sexy ni peligroso. De hecho, no hay casi nada que tenga unas credenciales tan pulcras con excepción de *Kingsley*. A pesar de ello, como si se tratara de un pariente pesado, no podemos deshacernos de él.

La mayor sorpresa es comprobar lo bien que se juega con *Chessmaster II*. Una gran variedad de opciones y de guías para el jugador te ayudan a que consigas el estatus de Gran Maestro. Incluso si eres nuevo en estas lides, el juego te conduce pacientemente con posibles opciones de jugada, un sistema tutorial y, para un solo jugador, la posibilidad de enfrentarse a un ordenador de lo más inteligente.

El ajedrez hace que juegos de rol como *Wild Arms* se parezcan a *Gran Turismo*. Estamos hablando del mejor simulador de ajedrez para Playstation, que supera ampliamente a *Chessmaster 3D*. No tendrás que esperar media hora entre jugadas, algo que se repite en todos los juegos de ajedrez que hemos conocido hasta ahora. Al igual que la reciente conversión de *Monopoly*, el juego ofrece una gran profundidad, belleza y diversión. PSP

PlayStation Power

De acuerdo, el ajedrez es una actividad cerebral, pero cuando la interfaz del usuario está tan bien diseñada, jugar es un auténtico placer y reproduce a la perfección el ambiente y las sensaciones de tan noble deporte.

A FAVOR	EN CONTRA
Piezas preciosas	Es ajedrez
Tableros muy bonitos	No hay sangre
Excelente ayuda en pantalla	Muy poca matanza (bueno, ninguna)
Genial para principiantes y expertos	No apto para todo el mundo
La Inteligencia Artificial de tu rival es estupenda	Sería mejor jugar de verdad

Puntuación 68%

A cuadros

● Nos recuerda a ese fragmento de *La historia del mundo parte 1*, donde Mel Brooks se mueve por una especie de tablero de ajedrez.



▲ Correcto. (Unos vistazos al manual.) Los peones primero. Puedes mover dos espacios.



▲ Intenta dominar la zona central del tablero.





▲ ¡Genial! *Chessmaster* ha eliminado tu alfil y ha realizado una jugada con la que deja a tu rey peligrosamente al descubierto.



▲ Si insistes en intentarlo por la fuerza, siempre te ocurrirá esto. Concéntrate más en el juego medio.



Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

20 JUEGOS COMPLETOS DE *SLED STORM*

15 JUEGOS COMPLETOS DE *TARZAN*

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
PASATIEMPOS



ANALIZAMOS...

- ★ G-POLICE 2
- ★ WIP3OUT
- ★ SHAO LIN
- ★ KINGSLEY
- ★ CHESSMASTER 2...



TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
CONCURSOS...

Análisis

El día del juicio

PlayStation Power ¡Genial!

Tekken 3

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

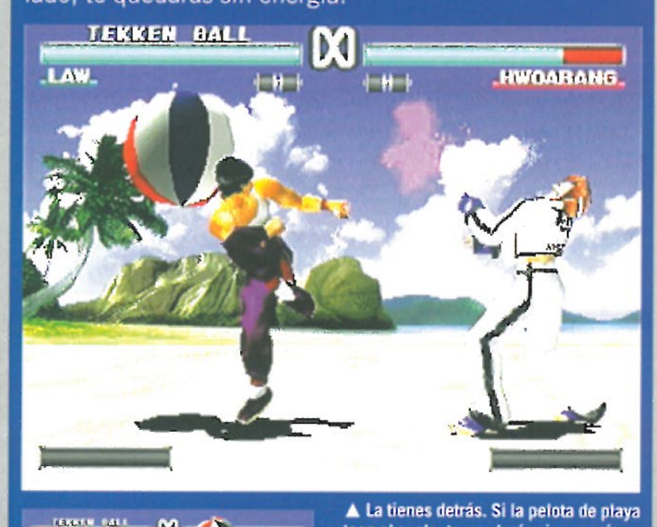
Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Modo Tekken Ball

● No es tan doloroso como parece. Juega a *Tekken 3* durante un par de días, y el crono que viene incorporado activará esta pequeña preciosidad. En resumidas cuentas, debes mantener la pelota en el aire mientras machacas la cara de tu enemigo. Si la pelota cae en tu lado, te quedarás sin energía.



▲ La tienes detrás. Si la pelota de playa toca el suelo, te quedarás sin energía amigo.



▲ Pues si te gusta tomar el sol, ¡toma patada ahí donde más duele! Para que no te quemes.

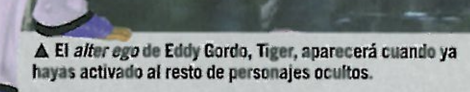


▲ Law se deshace como una pastilla de chocolate al sol. Las pelotas no son su fuerte.



▲ Los puñetazos básicos pueden reforzarse hasta convertirse en golpes mortales.





▲ El *alter ego* de Eddy Gordo, Tiger, aparecerá cuando ya hayas activado al resto de personajes ocultos.

Chicas de armas tomar

●Si pensabas que *Dead Or Alive* contaba con algunas chicas súper sexis, lo tuyo es un poco triste... pero tienes toda la razón. *T3* apuesta más por unas féminas agresivas y, muy, pero que muy peligrosas.





▲ Anna es un personaje contra el que debes luchar, y la verdad es que va muy preparada.



▲ Xi no puede con el temible Dr. B. Su control es una pesadilla.



▲ Mira qué piernas. Mira qué hombros. Nina no se anda con chiquitas.


▲ Camina de izquierda a derecha y derrota a todos los malos que aparezcan. No está mal.


▲ Los cuellos rotos son una especialidad algo desagradable de este juego: Lei brinda a Nina su codo para que lo pruebe.

El mejor beat 'em up de todos los tiempos ya está en la línea Platinum. Si no lo compras es que ya lo tienes o es que no sabes lo que es bueno

Prescinde del azúcar. Vende en el mercadillo esa colección de maxis inéditos que guardas como oro en paño. Bájate al parque y haz un poco de ejercicio... porque el padre de todos los juegos de lucha ya forma parte de la gama Platinum. Cómpralo o pídelo prestado, pero debes tener un ejemplar de este título. Y mejor será que estés en forma.

Tekken 3 no es tan sólo el juego de lucha más completo, fluido, retador y de mejor aspecto que hay para PlayStation, sino que además forma parte ya de la historia de los videojuegos. Cuando el primer *Tekken* apareció para la gris de Sony, con una Inteligencia Artificial de la fiereza de Tyson y el aspecto de una estrella del celuloide americano, las masas se volvieron locas. Alucinamos ante la cantidad de movimientos y la rapidez y precisión con la que se podía patear los traseros y caretos de los contrincantes. Pero es que la tercera entrega alcanza cotas inimaginables, con una animación en alta resolución súper fluida (a su lado, *T1* es tan rápido como *Scooby Doo*), y todo tipo de modos ocultos: Tekken Ball (una pelota de playa que debes mantener en el aire mientras peleas), además de los modos Aventura y Teatro. Con más de un millón de cambios de vestuario y el mejor vídeo introductorio que se ha visto hasta la fecha (un claro guiño a la filmografía de Jackie Chan y Gus Van Sant), es imposible que te equivoques si compras esta maravilla.

No lo toques

Tekken 3, que se sitúa a años luz de cualquier otro *beat 'em up* que puedas tener en tu colección, también es una pasada en el modo para dos jugadores. De hecho, es el mejor modo. Seguro que si te enganchas con un coleguita, tras unos cuantos combates acabaréis a puñetazos, porque el realismo de los movimientos y las descargas de adrenalina que circulan por vuestras venas a toda pastilla serán constantes durante toda la sesión.

La verdad es que la experiencia es similar a estar dentro de una peli de peleas. Aquí hay diversión para todo el mundo, diez personajes (más once ocultos), seis modos (Arcade, Práctica, Tekken Ball, Teatro, Versus y Aventura), un dinosaurio del tamaño de un botijo pero de reacciones letales llamado Gon, un bailarín de *breakdance*, Eddy Gordo, de extraordinaria elasticidad... Hay un poco de todo. Nina Williams (pelo rubio, piernas largas, al estilo Sharon Stone) regresa desde *Tekken 2* y, como si el cuento de hadas fuera el de nunca acabar, hay incluso dos ogros con aliento de fuego que aseguran la diversión. Luchan y escupen fuego. Si después de todo este discurso no sales disparado hacia tu tienda de siempre con la pasta en la mano, no nos queda más remedio que avisar a Mulder y Scully porque, chaval: ¡tú no eres de este mundo!



Ahora puedes hacerte con uno de los títulos punteros de 1998 por un precio ridículo. ¡No lo dejes escapar!

A FAVOR	EN CONTRA
+ Mejores personajes	− Modo un jugador demasiado sencillo
+ Acción dos jugadores brillante	− Se necesitan dos jugadores para sacar todo su jugo
+ Un millón de movimientos	− No puedes escuchar el disco en tu cadena musical
+ Opciones fantásticas a mogollón	− Un principiante puede acabar contigo con facilidad
+ El juego de lucha más rápido del mercado	

Puntuación 98%

El muy la-Dino

Siguiendo la tradición de los personajes de comedia ocultos, como Kenny el canguro boxeador de *Tekken 2*, en esta ocasión nos encontramos con un dino del tamaño de un tapón de balsa que tan sólo puede luchar a la altura de los tobillos de sus rivales. Sin embargo, sus talentos ocultos son una pasada.

▲ Para acabar con el rápido de Eddie, nada mejor que un buen coletazo.


▲ Nuestro dinosaurio amarillo guarda un montón golpes secretos en la manga.

▲ Y siempre puedes optar por el típico combo del puñetazo dragón con ejecución incluida.

Especiales

¿Puñetazo Dragón? ¿Hombro roto? ¿Lo quiere poco o muy hecho? A tu disposición tienes todo tipo de giros y movimientos ocultos. Entre ellos el ataque en salto letal.


▲ Además de los típicos movimientos cara a cara, Law puede girarse para clavar su musculoso codo en las costillas de cualquiera que se le ponga delante.




▲ Xi se deshace de Nina gracias a este rápido movimiento con el que la proyecta por encima de su hombro.


▲ A Heihachi le encanta restregar bien su puño por la cara de los rivales que no le caen muy bien.



▲ *Tekken 3* ofrece un montón de movimientos de auténtico bailarín. Lei se lo pasa pipa con su salto mortal hacia atrás con patada en tijereta (vaya nombrecito).

Análisis

Zombies, Evil-dentemente



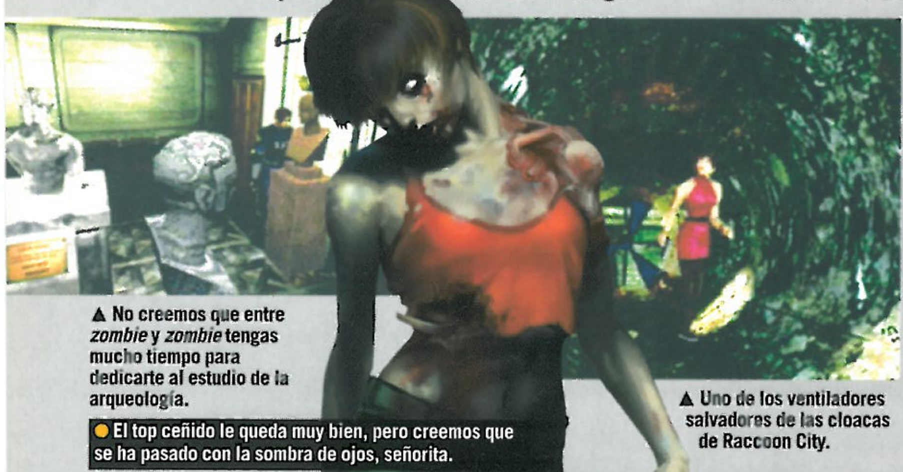
Resident Evil 2

Disponible: **Septiembre**
Precio: **4.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria



▲ No creemos que entre *zombie* y *zombie* tengas mucho tiempo para dedicarte al estudio de la arqueología.

● El top ceñido le queda muy bien, pero creemos que se ha pasado con la sombra de ojos, señorita.

▲ Uno de los ventiladores salvadores de las cloacas de Raccoon City.

Que la sangre llegue al río

● Cuando Chris y Jill consiguieron frustrar los experimentos de la Umbrella Corporation con el Virus T, todo apuntaba a que Raccoon City estaba a salvo. Pero en secreto, la corporación siguió trabajando en un virus mucho más letal: el Virus G. Leon, el nuevo poli, se encuentra con una ciudad repleta de muertos vivientes nada más adentrarse en acción.



▲ Leon se ve atrapado por las hordas de *zombies* que pueblan la ciudad.



▲ ¡Lo tienes detrás! La observación no es el punto fuerte de Leon. Ten cuidado; puede que ese *zombie* del suelo vuelva a levantarse.



▲ ¡Puaj! Ese *zombie* no lleva ropa, ni piel ni nada que se le parezca. Parece un estudio de anatomía.



▲ Si dispones de la escopeta, espera hasta el último minuto para apuntar hacia arriba y volarle la cabeza a ese chupador.

Algo más que zombies

● El Virus G no ha transformado a todo el mundo en *zombies* descerebrados. Tu archienemigo, el Dr. William Birkin, se ha mutado en una criatura viscosa, y las cloacas están repletas de unas arañas la mar de exóticas.



▲ Te has pasado con los yogures vitamínicos. Tanta energía renovadora no podía ser buena; ya te lo decíamos.



▲ Es un mutante a gran escala. Esto del Virus es más peligroso de lo que pensábamos.



▲ No cuesta mucho matar a las arañas gigantes, pero ten cuidado con su veneno.



▲ Este es uno de los *alter ego* del doctor William Birkin. Cuando lo hayas machacado tal que así, no te sorprendas si vuelve a aparecer cerca del final.

Cerebros desparramados, un higadillo sobre la carretera, perros babeantes con unos intestinos entre los colmillos... ¡Ah, eso debe de ser un zombie!

Con la llegada dentro de unos meses de *Resident Evil 3*, Capcom ha decidido tentar a todos los no iniciados en el universo *Resi* colocando a su excelente *Resident Evil 2* en la gama Platinum a un precio de escándalo. Eso quiere decir que por cuatro duros puedes hacerte con el festín de terror más sangriento de los últimos tiempos...

Seguro que muchos empezaréis a padecer babeos crónicos nada más enteraros, pero también sabemos que todavía quedan unos cuantos ermitaños que, recluidos en sus cuevas, aún no se han enterado de qué va la cosa. Permitid que os iluminemos hacia el camino de los *zombies*, los puzzles complicados y los gráficos alucinógenos.

El primer *Resident Evil* sentó precedente, y se convirtió en la aventura más innovadora de todos los tiempos. Podías elegir entre dos personajes, y debías explorar una mansión recién sacada de una peli gore y desenmarañar una trama cada vez más complicada.

RE2 sigue con la tradición, pero mejora todos los aspectos del original. La aventura comienza en las calles de Raccoon City, y la única posibilidad de sobrevivir a las hordas de *zombies* consiste en llegar a la Comisaría de policía. Una vez allí, deberás dar con la única salida de la ciudad, pero a tu paso encontrarás montones de obstáculos. Pirañas gigantes, criaturas mutantes y bandas de muertos vivientes apenas te resultarán más molestos que los terribles y complicados puzzles que debes resolver.

Sangre a raudales

La clave del éxito en *RE2* radica en su poder de atracción hacia su mundo. Cada vez que doblas una esquina el corazón se te encoge en un puño, ya que en casi cada sala nueva deberás luchar para salvar tu vida. Además, las reservas de munición son limitadas, por lo que el dilema es aún mucho mayor.

Cuando te encuentres con otros pobres diablos a los que todavía no han desmembrado o mordido, no tardarás en forjar unos vínculos muy fuertes con todos ellos. Más adelante, cuando al final alguno muera, parece como si algo dentro de ti muriera también. Es más real de lo que puedas imaginar.

La durabilidad de *RE2* es tanta como lo pueda ser la ensaladilla rusa congelada. Una vez has completado el juego con cualquiera de los personajes, puedes volver a intentarlo, pero esta vez todos los ítems estarán colocados en lugares diferentes. La diversión no acaba aquí, ya que hay una serie de extras ocultos dependiendo de lo bien que lo hayas hecho al completar los escenarios normales. El año pasado anunciamos que más de uno ensuciaría las sábanas de su cama mientras jugara con *RE2*, y mantenemos nuestra afirmación. Tus músculos perderán el control cuando sean testigos de escenas aterradoras, pero también se relajarán de goce ante el esplendor de los gráficos y del sonido. Si excusamos la presencia de un argumento excesivamente lineal, podemos asegurar que este juego es lo más parecido que existe a una película de terror. Recomendable al cien por cien. PSP

PlayStation Power

Ahora puedes hacerte con uno de los títulos épicos del año pasado por menos de lo que habías soñado. Es una ganga.

A FAVOR	EN CONTRA
¡Oh, qué miedo!	Ya está un poco anticuado
¡Oh, cuánta sangre!	No es tan espantoso como Pesadilla en Elm Street
¡Cuánto puzzle!	Los diálogos, a veces, son un poco insulsos
¡Cielos, y sólo cuesta 4.490 pesetas!	Deberían regalarlo con *RE3*
Ya nunca podré salir solo por la noche	

Puntuación 95%

Puzzles

Los puzzles son bastante complicados, pero no imposibles. Si has jugado a la entrega anterior, sabrás lo que puedes esperar; si no, ya puedes empezar a ejercitar tus neuronas. Tomemos como ejemplo la foto de un hombre que cuelga sobre una chimenea. ¿Quién iba a imaginar que la solución consistía en sacar el encendedor y...? Tú mismo.



▲ La primera vez que pasamos por aquí ni nos fijamos en el puzzle de la vieja escalera.



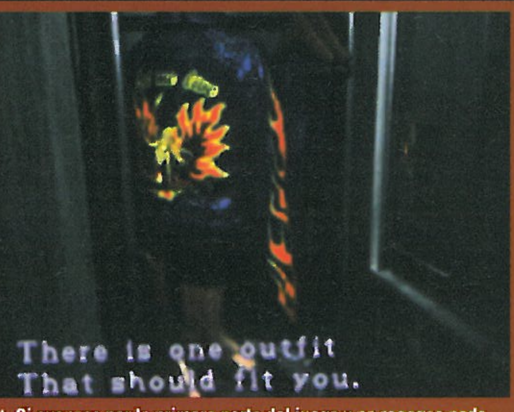
▲ Empuja todas estas cajas hasta el final y después rellénalo de agua. Necesitarás un puente al instante.



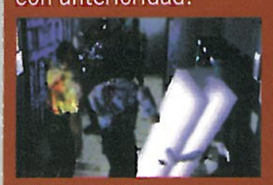
▲ Justo aquí hay un agujero que tiene la medida exacta de un medallón. Coloca el que has encontrado antes y habrás dado con una nueva solución.

Secretos

Si quieres invertir mucho tiempo y esfuerzo en *RE2*, puedes dar con todo tipo de extras escondidos. Para los principiantes, hay dos misiones algo diferentes tanto para Claire como para Leon después de haber completado *RE2*, dos veces. Después podrás acceder a dos personajes escondidos, armas infinitas y unas zonas nuevecitas nunca vistas con anterioridad.



▲ Si avanzas por la primera parte del juego y no recoges nada, bajo la entrada de la comisaría habrá un *zombie*. Mátalo y recoge la llave de las taquillas.



▲ Tofu es el último personaje oculto al que tendrás acceso.



▲ La pistola Gatling es la última arma escondida.



▲ Busca el enfoque de cámara mediante el cual encares la pantalla y utiliza la escopeta. Dejarás la pantalla como un queso de *gruyères*, repleta de agujeros de bala.

Análisis

Esqueletos en la PlayStation

Medievil

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **SCEE**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Es hora de ir a la caza de esos esqueletos con grandes ojos. Es mejor que seas hábil…

Cuando apareció *Medievil* los críticos lo compararon a juegos como *Pandemonium* o *Tomb Raider*. Pero tiene más en común con *Akuji the Heartless*, un típico juego de carreras por mazmorras oscuras y tierras de brujería en el que eres un héroe que debe derrotar al villano.

Medievil es una aventura de estilo arcade que se centra en la exploración, la lucha y la recolección con algo de juego de plataformas y solución de problemas. Con un juego al estilo *Tomb Raider* estamos hablando de concentración mental. Pero con un juego como *Medievil* también estamos hablando de tirar de una palanca por aquí, recoger una espada por allá, matar unos cuantos *zombies* y seguir hacia el nivel siguiente.

Es un juego gratificante y fácil con una increíble estética lúgubre. Su marcador añade emoción a su ambiente de horror. El combate es algo básico ya que se trata de disparar flechas y luchar con la espada, pero está enriquecido con una auténtica ambientación en 3-D, con la que se consigue que las cosas se pongan muy peliagudas cuando unos pocos rivales se convierten en una auténtica muchedumbre.

Luchar y moverse a la vez es engorroso debido a su sistema de cámaras. Tienes que tocar constantemente el botón R2 para ver por dónde vas. Las muertes que ocurren como consecuencia de ello te resultarán doblemente molestas, ya que los únicos puntos para guardar están entre los diferentes niveles.

A pesar de todo, no es difícil ver por qué *Medievil* ha tenido éxito: es un buen juego, divertido y te mantiene ocupado durante un buen rato. Si te gusta la aventura, vale la pena pagar las 3.990 pesetas que cuesta ahora. PSP



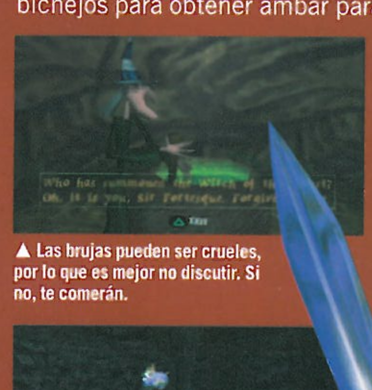
▲ ¡Mata! ¡Mata! En el nivel Asylum, enormes hordas de lunáticos furiosos atacan a Dan. No es muy *bonito*.



▲ Ese mono pide una jarra de cerveza. El jefe le dice que se largue a su árbol.

Emociones hormigueantes

● Al igual que en juegos más recientes, *Medievil* tiene algunos subniveles que aportan más diversión. En este, Dan es reducido al tamaño de una hormiga y debe desafiar los peligros de un nido de estos bichejos para obtener ámbar para una bruja.



▲ Las brujas pueden ser crueles, por lo que es mejor no discutir. Si no, te comerán.





▲ Si estás de humor, puedes rescatar a esos pequeños insectos por muy poco dinerito.

Galería sangrienta

● En la mayor parte de los niveles hay un «cáliz» que Sir Dan (ése eres tú) debe recolectar. Si llevas el cáliz a la Galería de los Héroes puedes cambiarlo por armas mejores…



▲ Para que te ofrezcan una recompensa, quédate frente a una de las estatuas: «De acuerdo, colega. ¿Tienes espadas baratas?»



▲ El valiente Sir Dan, copa en mano, con su espada ensangrentada.



▲ Esta arma será útil, sobre todo cuando los niveles sean más difíciles.

PlayStation Power

Una aventura que sólo requiere de modestas habilidades mentales y que podrá satisfacer a los sedientos de sangre y batallas. Un juego de combate simple, pero que consigue grandes sensaciones con sus 3-D.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Música espectral y gráficos fantasmales ➕ Estética espléndida	➖ Tienes que ajustar constantemente el ángulo de cámara para ver por dónde vas ➖ La falta de puntos para guardar puede ser frustrante



Puntuación 90%



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME

Edición Oficial Española PlayStation Magazine

Edición Oficial Española PlayStation Básico





PlayStation Power





PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 1	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife 2	Orotava	Próxima apertura
Global Game Point - Denia		Próxima apertura
Global Game Point - Valladolid		Próxima apertura

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Metal Gear Solid

Hola, me llamo Enric, tengo 13 años y ese objeto gris tan preciado que vale su peso en oro.

Os escribo porque hace una semana y un día que lo tengo. Os estoy hablando del mejor juego del mundo: *Metal Gear Solid*. Llegó a España con un largo retraso y por fin puedo disfrutarlo, ¡y en castellano! Hace meses, vi en casa de unos amigos un vídeo de este juego y, para ser sincero, no me sorprendió. Pero cuando vi que hablabais tan bien de él, lo miré con otros ojos. Entonces fue cuando probé la demo jugable y ahí empezó mi agonía por no tener el juego completo. Todo el día pensando en cuándo saldrá, hasta que lo vi y rápidamente me lo compré. Ha sido el mejor juego que he adquirido. Por ejemplo, si acabas el juego en vez de ser más difícil la próxima vez es más fácil, es decir, que no da tanta pereza repetir el juego y encima con dos finales distintos... Y además como si el juego en sí fuera poco, viene con una demo jugable de *Silent Hill*, otro juego que me impresionó desde que lo vi el primer día.

Es alucinante: vas corriendo y por las calles te encuentras pequeños *zombies* que te comen las rodillas, y el escenario de la escuela es terrorífico... Sólo quería dar mi punto de vista. Respeto a la gente a la que le resulte indiferente pero yo creo que es el mejor. Felicidades por la revista. Está muy bien y ahora con una demo es perfecta.

Enric
(Cerdanyola del Vallès, Barcelona)

Sí señor. Lamentablemente, lo de nuestras demos no ha durado demasiado ¿eh? Qué se le va a hacer... Pero tienes razón en cuanto a Metal Gear Solid*, es genial que no sea más difícil cuando te lo has pasado, porque así eliges tú si quieres cambiar o no de nivel de dificultad. En cuanto a* Silent Hill*, es una verdadera maravilla, ya lo verás. ¡Felicidades, tienes un gusto excelente!*

Dragon Ball GT

Hola lectores de *PlayStation Power*,

Tenemos un club donde intercambiamos trucos y te queremos invitar para ser uno de nosotros. No importa donde vivas, siempre y cuando cumplas con los requisitos: no nos importa la edad ni el sexo pero sí te deben de gustar un chorro los videojuegos.

Nuestra dirección es: superplay@mixmail.com Y aquí van unos súper trucos:

Dragon Ball GT

Para hacer este truco, introdúcelo en la pantalla de inicio. Pulsa Derecha, Izquierda, Abajo y Arriba y repítelo hasta que suene un timbre. Después, aprieta cinco veces Triángulo y nueve el Cuadrado. Un ruido te dirá si lo has hecho muy bien. Este truco sirve para sacar todos los peleadores.

Los chavos del club superplay,

Manuel
(Villahermosa, México)

Syphon Filter

Hola,

Soy un lector más de vuestra revista y me gustaría que publicarais mi e-mail. Lo primero que quiero deciros es felicidades por la revista; os ha salido muy bien. También os doy las gracias por el trabajo que estáis haciendo para que los lectores puedan leer vuestra revista en casa tranquilos mientras vosotros os matáis a hacer el otro número.

Ahora os quiero pedir que me aconsejéis. Tengo dudas entre *Final Fantasy VII* o *Syphon Filter*. El caso es que mi madre nada más me quiere comprar uno y tengo que decidirme porque pronto va a ser mi cumpleaños. ¿No creéis que *Metal Gear* no es tanto como dicen? ¿Por qué se quejan tanto de la piratería? Bueno, sí que pierden un poquito de dinero. Pero ¿no creéis que se comprará más gente la Play porque pensarán que teniendo el chip pirata tendrán más juegos?

PlayStation Power es la número 1 y la mejor.

Luis Mendicuti Sabater

Vaya preguntita, majete. Syphon Filter *o* Final Fantasy VII... *¡Es que no sabemos lo que te gusta!* FFVII *es un juego de rol con gráficos en 2-D y personajes en 3-D, y* Syphon Filter *es un juego de tiros y aventuras en 3-D. No se parecen en nada, depende de tus gustos, hombre. Si no te gusta* MGS*, es posible que tampoco te vaya* Syphon*, pero eso lo tienes que decidir tú. Desde luego, a nosotros* Metal *nos parece perfecto, un clásico.*

Lo de la piratería es un tema complicado: sí, se venden muchas más consolas gracias al dichoso chip, pero quien gana dinero con las consolas vendidas es Sony, y quienes desarrollan los juegos son muchas compañías. Sony se forra y los demás se mueren de hambre. Y si los fabricantes de juegos se mueren de hambre, no hacen juegos; y sin no hacen juegos, no se pueden piratear; y si no hay buenos juegos nuevos (piratas o no), no se siguen vendiendo consolas... Es un círculo vicioso. A la larga, con la piratería pierden todos, incluso Sony.

Protesta

Hola,

Estoy muy indignado porque en el número 27 de *PlayStation Power* explicasteis que todo el lío de *Metal Gear Solid* era debido a la campaña electoral de un partido político, pero lo explicasteis así:

«Cierto partido que tiene cierto poder sobre cierto medio de comunicación.» ¿Por qué no decir las cosas claras y la verdad al 100%? ¿Qué problema tenéis en decir «el Partido Popular que controla Antena 3 (aparte de RTVE, Onda Cero, etc.) se ha metido con los videojuegos para hacer campaña»? No sé porqué no habéis querido decir las cosas sobre ese partido, sobre todo cuando ellos no han tenido ningún problema en calumniar a vuestra hermana *PSMag* y acusarla de incitar a tomar drogas para ver si conseguían algunos votos más (cosa que no consiguieron) sin pensar en que desprestigiaban a una revista que les da un millón de vueltas en honradez y veracidad. Espero que publiquéis la carta o que rectifiquéis porque parece que esté prohibido que un medio publique algo que ponga en su sitio a esos charlatanes ignorantes del PP.

Marcos M. Gutiérrez (Oviedo)



Si de verdad crees que vives en un país libre, estás muy equivocado. Es verdad, sí, tenemos eso que llaman «Constitución», pero también tenemos un gobierno (perteneciente a un partido político), y ese gobierno tiene un canal, y ese canal tiene noticias, y esas noticias tienen audiencia. ¿Qué más da quién diga la verdad, quién sea honrado y veraz, si hay miles de paletos dispuestos a levantar los brazos en el nombre de un montón de mentiras? Los animales idiotas siempre serán más abundantes que las personas con cerebro, pero las personas con cerebro nunca están cuando se las necesita porque entienden que hay cosas más importantes, así que seguiremos en desventaja por los siglos de los siglos.

Perdona que no hayamos dicho las cosas como son, pero es que, como viste en el caso de PSMag, *ni siquiera se puede mencionar públicamente el nombre de una droga que aparece en un juego. No somos libres, no vivimos en una democracia real y el mundo no es justo. Ya se te pasará. O puede que no. En todo caso:* la democracia es la mayor de las dictaduras.

PlayStation

Hola amigos de *PlayStation Power*,

Os escribo para deciros unas cuantas cosas:

1. Cuando salga al mercado PlayStation 2 ¿la PlayStation actual pasará a la historia o se seguirán fabricando juegos?
2. ¿Existe algún club de PlayStation?
3. Y, por último, una sugerencia: para mejorar la revista podríais poner una lista de los mejores juegos ¿o no?

Bueno adiós, espero que publiquéis mi carta. Gracias,

Fco. Javier Ruiz M (Valencia)

1. Se seguirán fabricando juegos, tranquilo. Y serán mucho mejores de lo que imaginas.

2. ¡Montones! Revisa esta sección en los anteriores números de PlayStation Power.

3. Hombre, para eso están los análisis cada mes y nuestra querida lista de Súper ventas *¿no? ¿Para qué quieres que digamos lo mismo todos los meses sobre los mismos juegos?*

Quejas

Hola,

Me llamo Nicolás y soy de Argentina. Sólo tengo el número 18 de su revista pero me gustó mucho. Quería felicitarlos por su estupenda publicación sobre PlayStation. Sólo tengo una queja: ¿Por qué cuando ponen el análisis de un juego dicen, como por ejemplo en el de *Spyro The Dragon*, «para algunos puede ser un poco infantil»? Ustedes tienen que ir al juego en sí. ¿Qué importa que sea infantil? Ustedes tienen que calificar el juego por los gráficos, la jugabilidad, etc. Y no por si es infantil. O «la lucha libre no gusta a todo el mundo», como pusieron en el análisis de *WWF Warzone*. Otro ejemplo es también el de «bastante anticuado», en el análisis de *Megaman X4*. Por favor, piensen en eso.

Saludos. Por favor, respóndanme,

Nicolás (Argentina)

Hasta cierto punto, tienes razón. Pero sólo hasta cierto punto. Es verdad que el género ya dice mucho de un juego por sí mismo, pero no todo. El hecho de que un título sea de plataformas con muñecos de dibujos animados no significa que el juego sea infantil. Suele serlo, en la mayoría de los casos, pero no siempre. Pregunta a un playstationero redomado si Crash *le parece infantil y verás lo que te contesta. Y lo mismo pasa con otros títulos: hay juegos que, debido a su género, sólo pueden gustar a determinadas personas, y nuestra obligación es dejar lo más claro posible cómo es el juego y a quiénes les gustará más. Un fan de* Tekken *no disfrutará tanto de* WWF Warzone *como un fan de* Warzone *lo haría con* Tekken. *Y desde luego, un fan de* Crash *se aburrirá como una ostra con* Croc, *aunque quienes adoran* Croc *se lo pasarán muy bien con* Crash. *El tema es complicado, desde luego.*

Unas cuantas dudas

Hola,

Me llamo Francisco Javier y tengo unas cuantas dudas.

1. En primer lugar, felicitaros por la revista porque es muy buena.
2. Si tuvierais que comprar un juego, ¿cuál eligiríais: *Metal Gear Solid* o *Resident Evil 2*?
3. ¿Cómo se eliminan los terroristas en *Metal Gear Solid*?
4. ¿Cuándo va a salir *Silent Hill* en España? ¿Y *Final Fantasy VIII*?

Bueno, ya no me enrollo más.



Un saludo,

Francisco Javier Rodríguez Romera (Fuenlabrada, Madrid)

1. Vaya, pues a esta duda no sabemos qué responderte...

2. Metal Gear Solid, *aunque ahora dispones de* Resident Evil 2 *en Platinum...*

3. De mil maneras diferentes: a mamporros, partiéndoles el cuello, con granadas de gas, con la ametralladora... Lo único que falta es matarlos de un susto.

4. Silent Hill *ya está disponible y* Final Fantasy VIII *verá la luz en nuestro país a finales del mes de octubre*

Medievil

Hola amigos de *PlayStation Power*,

Lo primero felicitaros por la revista, que compro desde el número 19. Quiero haceros unas cuantas preguntas:

1. ¿*Syphon Filter* será mejor que *Metal Gear*?
2. ¿Habrá un *Medievil 2*?
3. ¿Los juegos importados se pueden ver en mi PlayStation?

Y aquí van unos trucos para *Medievil* y *Hercules*:

Medievil:

Durante el juego, páusalo y aprieta L2 y sin soltarlo pulsa: Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha

Aquí podrás obtener lo que nunca habías imaginado

Hercules:

Introduce como *password*: Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado

Podrás ver todas las imágenes del juego.

Espero que me publiquéis esta carta y me contestéis lo antes posible.

Juan José Torres (Paterna, Valencia)

1. Quizá no es tan bueno, pero sí más largo y variado. Los dos son imprescindibles, y se complementan entre sí.

2. ¡Ojalá! Pero por desgracia, no hay más que rumores. Medievil *es de Sony, y Sony no siempre lanza continuaciones de todos sus éxitos, como el resto de las compañías. Ya veremos.*

3. No. Para ello necesitarías una consola japonesa o americana y un cable RGB. O el dichoso chip multisistema y el cable RGB, aunque no te lo aconsejamos.

Dolphin

Hola amigos,

Necesito preguntaros dos cosas que me comen la cabeza últimamente:

1. ¿Van a salir en España los juegos *Parasite Eve* y *Racing Lagoon*?
2. ¿Va a ser mejor Dolphin que PlayStation 2?

Gracias por contestar, si lo hacéis claro, si no regañina...

Juan Ramón

1. Pues sentimos decirte que de momento no hay fechas de lanzamiento para ninguno de los dos; aunque se ha hablado mucho de Parasite Eve, *de momento ninguna compañía (incluida Sony) tiene previsto traerlo a nuestro país. Una verdadera lástima.*

2. Quién sabe. Por ahora, lo único que sabemos es que la Dolphin contará con un procesador ligeramente más rápido que la PSX2, pero el resultado dependerá del chip 3-D y, especialmente, de los juegos.

En cualquier caso, las dos consolas tienen mucho más potencial del que el mundo está preparado para aprovechar en estos tiempos. Hasta dentro de dos o tres años no empezaremos a ver de qué son capaces las dos bestias.



¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Recorta por aquí

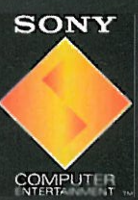


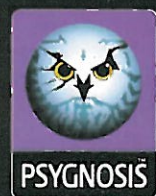


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59



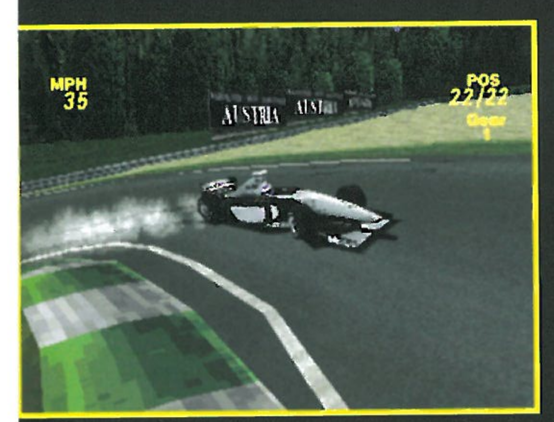




ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

10 JUEGOS Formula 1' 99 de SONY







Ve calentando motores. Limpia tu mono de cuero. Saca brillo a tu bólido porque llega *Formula 1 '99*. No, no te pongas el casco todavía y desaparece de la parrilla de salida, que todavía no has ganado la *pole*. ¡Qué poca paciencia! Rellena el boletín adjunto y además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 10 juegos *Formula 1 '99*. Sigue nuestras instrucciones y no te arrepentirás. Preparados. Listos. ¡Yaaaaaaaa!



Éstos son los ganadores de los 10 juegos *Metal Gear Solid*, de Konami:

Manuel Sanz Arilla (Ballobar, Huesca)
Jordi Becerra Ruiz (Vidreres, Girona)
Ángel José López Mazagatos (Leganés, Madrid)
Luis Nieto Calle (Madrid)
José A. Santos (S.S. Reyes, Madrid)
Ángelo Sánchez Vera (Lebrija, Sevilla)
Álvaro García-Trejo (Navia, Asturias)
Fco. Tomás Piris Galavis (Granollers, Barcelona)
Inmaculada Ruíz Reyes (Chiclana, Cádiz)
Salvador Devant Cabos (Terrassa, Barcelona)

A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
Virgin • 8.990 ptas. • Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Virgin • 3.990 pesetas • Plataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego. Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas • Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer 3
Infogrames • 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

360º — **42%**
Virgin ● 7.990 pesetas ● Carreras futuristas
Es de aquellos juegos que no crean ningún tipo de afición. Aunque a primera vista te puede parecer que no está mal, al ponerte al volante de sus mandos, te percatarás de que se trata de un verdadero y sonoro bluf.

Akuji The Heartless
Proein • 8.990 pesetas • Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
Acclaim• 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Astérix
Infogrames • 7.990 pesetas • Plataformas
La idea original se va al traste a causa de un trabajo técnico bastante malo. Las fases de estrategia son divertidas, pero el resto no ofrece ningún entretenimiento y, en ocasiones, incluso hace daño a la vista.
Puntuación 60%

Asteroids
Proein • 5.990 pesetas • *Shoot 'em up*
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%

Atlantis



Iguana Games • 8.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%



B-Movie
Centro Mail• 6.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
Acclaim • 3.990 ptas. • Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Bichos
Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloodlines



Sony • 6.990 pesetas • *Beat 'em up* futurista
Es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.
Puntuación 81%

Bloody Roar





Ape Escape — **82%**
Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas en 3-D
Ape Escape es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, sobre todo para los niños.

dos



PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de A-Z Clasificados.

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII (Plat.)
2 Alundra
3 Wild Arms
4 Kagero Deception 2
5 Breath of Fire 3

ROMPECABEZAS
1 Bust-A-Move 4
2 Bust-A-Move 2
3 Devil Dice
4 Tetris Plus
5 Bomberman World

CARRERAS
1 Driver
2 Colin McRae Rally (Plat.)
3 V-Rally 2
4 Ridge Racer Type 4
5 Gran Turismo (Plat.)

ESTRATEGIA
1 Civilization II
2 Populous III
3 C&C: Red Alert (Plat.)
4 C&C: Retaliation
5 KKND Krossfire

BEAT 'EM UP
1 Street Fighter Alpha 3
2 DarkStalters 3
3 Marvel Vs Street Fighter
4 Tekken 3
5 Street Fighter Collection 2



SHOOT 'EM UP
1 Syphon Filter
2 Silent Hill
3 Metal Gear Solid
4 Resident Evil 2
5 Hard Edge

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
3 T'ai Fu
4 Bichos
5 Astérix

Deportivos
1 ISS Pro '98
2 FIFA '99
3 SCT2 Anna Kournikova's
4 Cool Boarders 3
5 Cool Boarders 2

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Syphon Filter
2 Silent Hill
3 Colin McRae Rally (Plat.)
4 Metal Gear Solid
5 Final Fantasy VII (Plat.)

Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bloody Roar 2



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Una incorporación al género novedosa y entretenida. Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.
Puntuación 90%

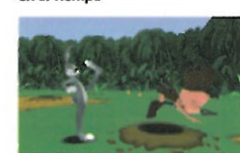
Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate otro.
Puntuación 70%

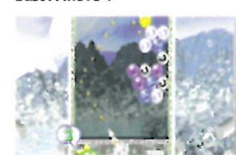
Bugs Bunny Perdido en el Tiempo



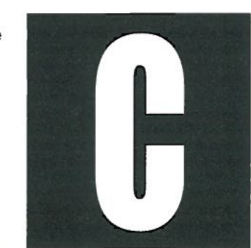
Infogrames • 7.990 pesetas • Plataformas
La primera aparición de Bugs Bunny en nuestra consola ha dado como resultado un juego entretenido y bien hecho. No es ninguna maravilla, pero divierte y los pequeños fallos que tiene no molestan en exceso.
Puntuación 78%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. • *Baila 'em up*
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 4



Acclaim • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%



C

C3 Racing
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de coches
Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, C3 se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo Toca 2 y GT lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.
Puntuación 91%

Capcom Generations
Virgin • 7.990 pesetas • Arcade nostálgico
Es difícil valorar un juego de este tipo. Pero si te adentras en él, encontrarás más de una joya que no solo te hará soltar la lagrimita, sino que te divertirá un montón.
Puntuación 80%

Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

Castrol Honda Superbike Racing
Proein • 8.990 ptas. • Motos
La intención era buena: aportar un nuevo título de motos para PlayStation. El resultado, malo: un producto inacabado, lleno de fallos y que sólo aporta alguna que otra dosis de diversión.
Puntuación 65%

C&C Retaliation
Iguana Games • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Civilization 2
Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de Civilization. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.
Puntuación 91%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Colony Wars: Vengeance
Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up* espacial
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

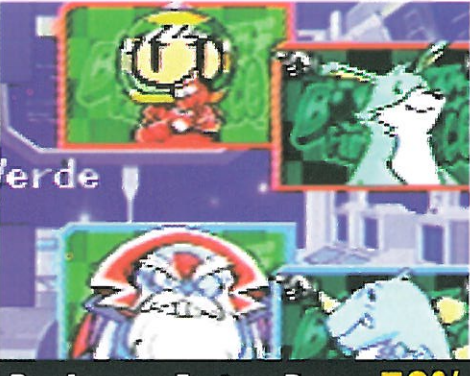
Constructor
Acclaim• 4.990 ptas. • Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda.
Puntuación 79%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te

»



Bomberman 72%
Virgin • 7.990 pesetas • Puzzle
Vuelve Bomberman en estado puro. Eso significa sencillez a tope, aburrimiento si juegas solo, pero diversión ilimitada cuando compartes la experiencia con tus amigos. Si tienes un Multi-Tap no lo dejes escapar.


Bomberman Fantasy Race 58%
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego correcto en líneas generales. Su estética y su desarrollo tienen un regusto original, pero la acción te obligará a dejarlo a la media hora. Lástima.

PlayStation Power ¡Genial!

Colin McRae Rally 95%
Proein • 4.990 pesetas • Carreras
El mejor juego de carreras que se ha visto jamás para PlayStation. Es tan alucinante que saca a los demás de la pista a la primera de cambio.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



C&C Red Alert 95%

Proein ● 3.990 pesetas ● Estrategia

Los simuladores de estrategia han llegado a la mayoría de edad. *Red Alert* es fácil de manejar y tan bueno como cualquier *shoot 'em up*.

metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot Warped 3
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Croc: Legend of Gobbos
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Plataformas
No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? Gex 3D tiene humor, desafío y un objetivo.
Puntuación 65%

Croc 2
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Plataformas
Es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que sea excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.
Puntuación 81%





Driver 96%

GTI ● 8.990 pesetas ● Simulación automovilística

Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.

Dark Stalkers 3
Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up en 2-D
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con *Street Fighter Alpha 3* en el mercado, la competencia será feroz.
Puntuación 75%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto *«beat 'em upero»*.
Puntuación 86%

DeadBall Zone
Centro Mail •
6.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy
Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Diver's Dream
Konami • 8.490 pesetas •
Exploración submarina
Viste a Lara con ropas mojadas y tendrás Diver's Dream. Aunque esto es algo que ya se ha hecho antes. Nos gustan más las partes acuáticas de Tomb Raider. Son mucho mejores.
Puntuación 59%

Devil Dice
Sony • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.
Puntuación 88%

Dodgem Arena



Centro Mail • 8.990 pesetas •
Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
Virgin • 6.990 ptas. •
Doom
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem Time to Kill
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%



Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%



Formula One '97 92%

Sony ● 3.990 pesetas ● Carreras

Suave como la seda. Los efectos climáticos son fantásticos y los retoques introducidos lo dotan de un aspecto mucho más moderno y agresivo. Más alucinante que un capítulo de Los vigilantes de la playa en una playa nudista.

Evil Zone
Spaco • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
Evil Zone es muy divertido, sobre todo para quienes son incapaces de aprender todos los movimientos de *Tekken*, pero por eso mismo puede ser también demasiado simple.
Puntuación 77%



Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

FIFA '99
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Simulador de fútbol
¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!
Puntuación 93%

Final Fantasy VII
Sony • 3.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid
Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñíiíisimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
Acclaim • 3.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Gex: Deep Cover Gecko
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas en 3-D
Más perfeccionado que el anterior, aunque sigue haciendo gala de un humor sarcástico, unos chistes poco convencionales, y de una gracia especial para disfrazarse con los atuendos más originales. ¡Parece un pariente lejano de Mortadelo!
Puntuación 87%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Global Domination
Sony • 6.990 pesetas • Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes



GTA London 75%

Proein ● 4.990 pesetas ● Crimen/Acción

El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.

posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

Grand Theft Auto



Proein • 4.990 ptas. •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 3.990ptas. •
Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció C&C y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hercules
Sony • 3.990 pesetas •
Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

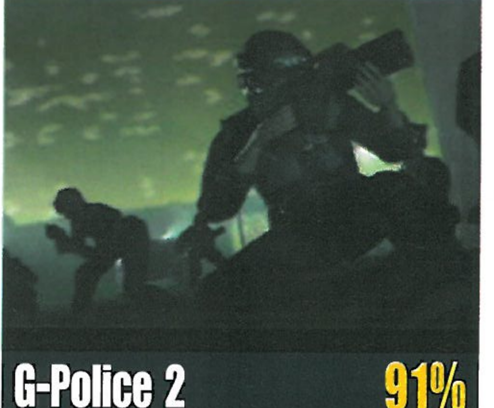
Hexen
Virgin • 7.990 ptas.•
Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

I

Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. •
Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98

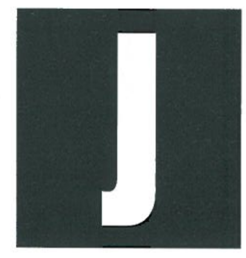
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%



G-Police 2 91%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

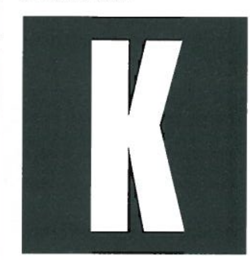
Estás ante un juego excelente; variado, lleno de detalles, rápido y con un montón de horas de juego por delante. Si te gustó la primera parte, su secuela te encantará, y si no te gustó, inténtalo de nuevo.



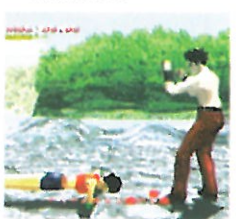
Judge Dredd



Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist



Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es Tekken 3, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

KKND Krossfire
Infogrames • 7.990 pesetas •
Estrategia
Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.
Puntuación 91%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. •
Puzzle
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%



Kurushi Final 84%

Sony ● 7.490 pesetas ● Puzzle

Es un excelente juego de puzzles. Es mejor que su antecesor, gracias a la opción que permite jugar a dos jugadores simultáneos, pero no ofrece un cambio excesivamente radical en cuanto al título original. Si no tienes Kurushi, sigue siendo una buena opción.



Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.490 ptas. •
Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Live Wire!
Infogrames • 6.990 pesetas •
Puzzle
Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 4.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%

M

Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Virgin • 7.990 pesetas •
***Beat' em up* en 2-D**
Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.
Puntuación 85%

Maximum Force



Centro Mail • 3.990 ptas. •
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

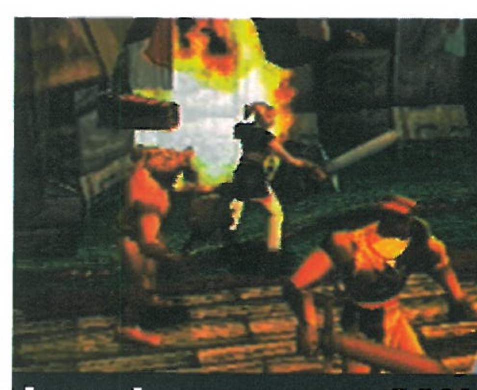
Medievil
Sony • 3.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Michael Owen's WLS
Centro Mail • 8.490 pesetas •
Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después.
Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%



Legend 68%

Proein ● 8.990 pesetas ● Beat 'em up

Se trata de un juego simple y poco sutil. Será divertido y estará lleno de acción en la primera hora pero tiene algunos errores que le restan demasiados enteros. Podría ser mejor y se queda en algo justillo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0%–20%	«Porca miseria»
21%–50%	Piénsatelo dos veces
51%–70%	Por encima de la media
71%–80%	Un buen esfuerzo
81%–90%	¡Cómpralo!
91%–100%	¡Genial!



Need for Speed Road Challenge 90%

Electronic Arts ● 8.490 pesetas ● Simulador de carreras

La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de *GT*, Colin y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monaco Grand Prix
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de carreras
Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...
Puntuación 91%

Monkey Hero
Proein • 8.990 pesetas• Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Mortal Kombat 4
Centro Mail• 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



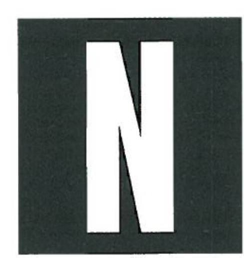
Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail • 6.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Iguana Games • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '99
Konami • 8.490 pesetas • Simulador de baloncesto
La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente Total NBA y sobre todo del maravilloso NBA Live '99. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado
Puntuación 85%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee
Centro Mail • 3.990 ptas. Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%



Omega Boost 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

Es una de las experiencias más gratificantes que puedes encontrar en el universo PlayStation. Es rápido, intenso, colorista y está lleno de detalles. Un juego que se apoderará como un vendaval de todos tus sentidos.

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter
Iguana Games • 3.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%



Point Blank 2 91%

Sony ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up con pistola

Una de las mejores maneras de pasar el rato. Tanto si estás solo, como si estás con otro colega o incluso si estás rodeado de ocho vecinos, la diversión está asegurada. Diviértete disparando sobre montones y montones de dianas.

Pool Hustler
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de billar
No tan suave como Actua Pool (Gremlin), pero a fin de cuentas es un simulador de billar muy digno… si te gustan este tipo de juegos. ¿Desaparecerán los bares ante la aparición de tanto título de billar?
Puntuación 70%

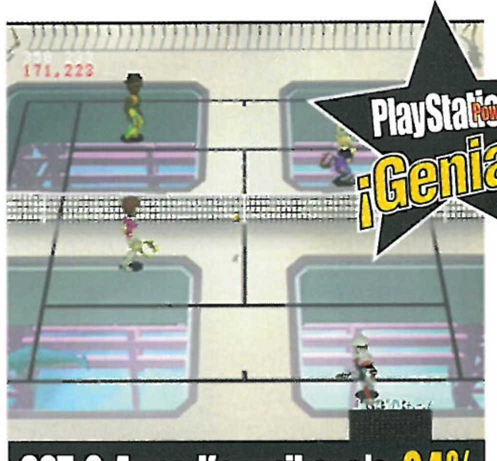
Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Populous: El Principio
Electronic Arts • 8.490 pesetas • Estrategia
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.
Puntuación 89%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas • Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

ProPinball Big Race USA
Dinamic Multimedia • 7.995 pesetas
Simulador de máquina del millón
Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.
Puntuación 83%

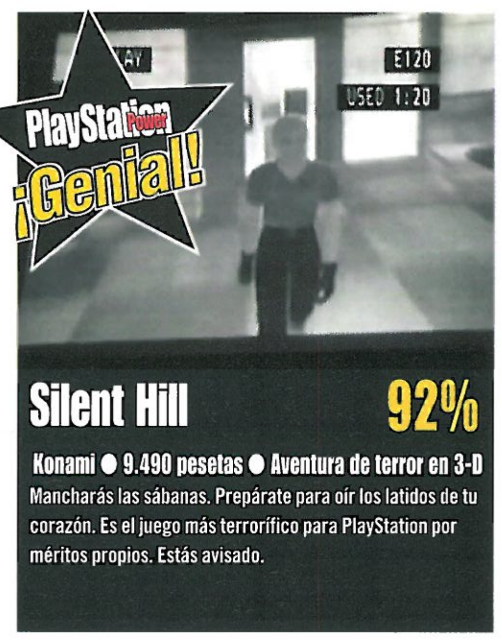
Project Overkill
Centro Mail • 5.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Disparar a la gente y ver cómo se des-



SCT 2 Anna Kournikova's 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Simulador de tenis

Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.

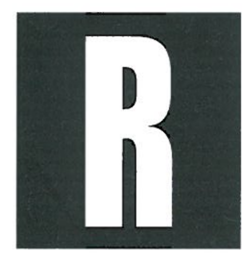


Silent Hill 92%

Konami ● 9.490 pesetas ● Aventura de terror en 3-D
Mancharás las sábanas. Prepárate para oír los latidos de tu corazón. Es el juego más terrorífico para PlayStation por méritos propios. Estás avisado.

parrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el *hoverboard* y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras.
Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%



R-Type Delta



Sony • 7.990 pesetyas • *Shoot 'em up* en scroll lateral
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 ptas. Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 1.990 ptas. • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Iguana Games• 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
Centro Mail • 6.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

Rollcage
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de carreras
Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.
Puntuación 94%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Rugrats
Proein • 7.990 pesetas • Plataformas
El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales*, es tu juego
Puntuación 50%

Running Wild
Sony • 6.990 pesetas • Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail• 7.990 pesetas • Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%

S

S.C.A.R.S.
UbiSoft • 4.995 ptas. • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Centro Mail • 7.490 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
Ubi Soft • 4.995 ptas. • Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Centro Mail • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas • Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. • *Helicopter 'em up*
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Sports Car GT
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de carreras
Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.
Puntuación 75%

Spyro The Dragon
Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter Alpha 3
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. Alpha 3 se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».
Puntuación 90%

Street Fighter Collection 2



Virgin • 6.990 pesetas • *Beat 'em up*
Reunir en un solo título tres de las primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.
Puntuación 68%

Soul Reaver 96%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D
Soul Reaver es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos del juego. Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante.

Streak
Centro Mail • 6.990 ptas. • Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games • 3.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

T

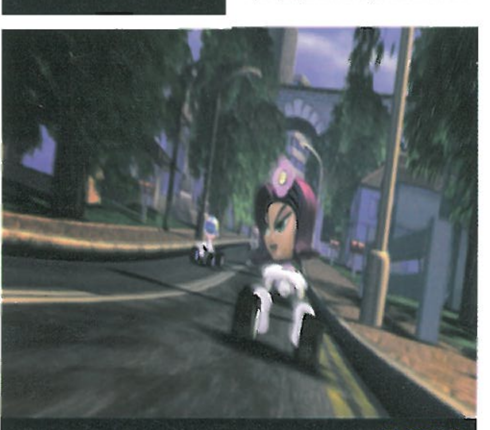
T'ai Fu
Proein • 8.990 pesetas • Plataformas/*Beat 'em up*
Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.
Puntuación 81%

Tank Racer
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.
Puntuación 79%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un



Speed Freeaks 89%

Sony ● 8.490 pesetas ● Carreras de karts
Speed Freaks lleva a lo más alto las carreras de karts. Es divertido, rápido y atesora un apartado técnico envidiable. Lástima que sea tan difícil. Por suerte, si juegas con otros tres colegas, no sufrirás tanto.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Syphon Filter 94%

Sony ● 8.490 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Es una lástima que se lancen al mercado dos títulos tan magníficos como son *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* prácticamente a la vez, ya que probablemente este último no obtendrá la atención merecida. Si puedes comprar los dos, hazlo.

loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenchu
Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No es Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón...
Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Tekken 3 93%

Sony ● 3.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2



Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2



Proein • 4.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas.
Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



Infogrames • 7.990 ptas. • Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total NBA '97
Iguana Games • 3990 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

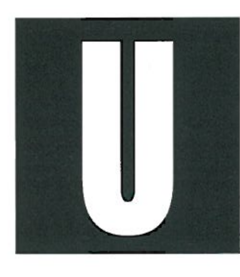
Track & Field
Iguana Games • 4.990 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%

Triple Play Baseball 2000



Electronic Arts • 7.990 pesetas • Béisbol
Triple Play Baseball 2000 es, posiblemente, el mejor título de béisbol que existe en el catálogo para PlayStation. Su apartado técnico es una maravilla, lleno de detalles de lujo.
El problema es que se trata de un juego de simulación de béisbol, un deporte poco arraigado en nuestro país.
Puntuación 75%



UEFA Champions League



Proein • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.
Puntuación 70%



The Granstream Saga 90%

Sony ● 6.990 pesetas ● Juego de rol

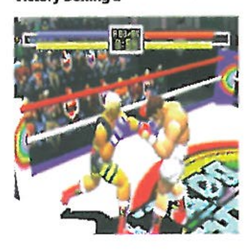
Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.



V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally,* pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Centro Mail • 8.490 ptas. • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%



Tomb Raider 3 95%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.



Trap Runner 50%

Konami ● 8.490 pesetas ● Acción/Estrategia

Si lo que quieres es un juego multijugador, Bomberman sería una opción decente. Con Trap Runner te verás cayendo en tus propias trampas al cabo de una hora.

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viva Football



Virgin• 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.
Puntuación 70%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 4.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%

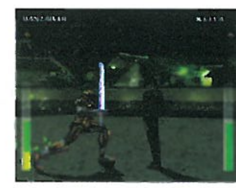


War Games



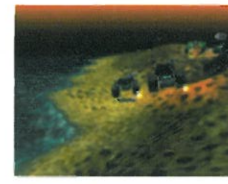
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer: II



EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Warzone 2100



Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.
Puntuación 85%

Wayne Gretzky '98
Centro Mail •
4.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Thunder
Iguana Games • 8.990 pesetas • Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9



Centro Mail • 6.990 ptas. • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097

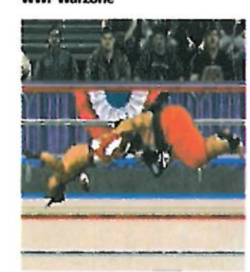


Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. •
Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



Acclaim • 9.990 ptas. •
Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%

X

Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. •
Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X Games Pro Boarders



Sony • 7.990 ptas. • Simulador de snowboard
Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3*, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...
Puntuación 81%

X-Men Vs Street Fighter
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Zero Divide 2



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%

Virus 38%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up

Es tan malo, aburrido y falto de intensidad que será mejor que no te acerques. Su apartado técnico es infumable y la jugabilidad brilla por su ausencia. Olvídate de las epidemias.

PlayStation Power ¡Genial!

Um Jammer Lammy 91%

Sony ● 6.990 pesetas ● Guitarra 'em up

Um Jammer Lammy recoge el testigo de PaRappa y lo lleva más lejos, si cabe. Es mejor, más largo y presenta más opciones. Su punto flaco estriba en la dificultad de seguir algunas secuencias pero, por lo demás, es genial y muy divertido.



V-Rally 2 95%

Infogrames ● 8.990 pesetas ● Carreras

Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.



Número 8 ya a la venta
PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
Guía Silent Hill
Dino Crisis
Resident Evil Nemesis
Tomb Raider: The last Revelation
Y muchas sorpresas más...

Si está interesado en anuciarse en esta sección solo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid	Barcelona
91 372 87 80	93 254 12 50



M·G·K
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO
96 571 80 79
www.mgk.es
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA
Que la fuerza te acompañe
MISSION IMPOSSIBLE
SERAS UN SUPER-ESPIA!
PlayStation
PLATINUM
RESIDENT EVIL 2
PHANTOM DRIVE™
El volante más realista del mercado con vibración, palanca cambios, analógico, pedales, compatible PSX/N64, etc...
No pierdas detalle con las nuevas tarjetas de memoria con display LED y gran capacidad de NYKO.
x8
x72
MEMORY>CARD
Recoge tu catálogo en cualquiera de nuestras tiendas y ALUCINA con los accesorios más POTENTES del MERCADO!
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA...
ADEMAS DE UN REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades.
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Comercial:
965 71 71 27
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16

NÚMERO 8 YA A LA VENTA



FÚTBOL TOTAL ¡GRATIS!

TODOS LOS SECRETOS, ESTRATEGIAS Y TRUCOS DE TODOS LOS JUEGOS DE FÚTBOL PARA LA PLAYSTATION: ISS PRO '98, FIFA '99...